

C·L·U·B
Nintendo
¡Ahora con más páginas!
CONOCE A:
DESTRUCTION DERBY 64
THE NEW TETRIS
MARIO GOLF
SPROCKET
WCW MAYHEM
N64
LUCKY LUKE
FIFA 2000
TOY STORY 2
POCKET BOWLING
GB
REPORTE DEL SPACE WORLD 99
CON TITULOS COMO:
THE LEGEND OF ZELDA: THE CONTINUING SAGA
KIRBY 64
POKEMON SILVER/GOLD
EXITEBIKE
SUPER MARIO RPG 2
MARIO PARTY 2
EARTHBOUND 64
MAS DE 30 TITULOS REVISADOS
JET FORCE GEMINI
Año 8 No. 10
0 37634 13138 1 10
P. RICO US. 2.00 • GUATEMALA Q/ 12.50 • EL SALVADOR C/ 13.50 • NICARAGUA US. 2.00 • COSTA R. C/450.00 • HONDURAS L/ 20.00 • PANAMA B/ 2.00 • REP. DOM. D$ 19.50 • VENEZUELA BS 1,250.00 COLOMBIA $ 3,600.00

Informes y ventas.
Tels.: 5237-0400, 5329-1681 y 5514- 4514.
www.apple.com.mx

iMac para llevar.



Think different



CLUB Nintendo



Seguramente estás ansioso por saber qué cosas nuevas se mostraron en el Space World '99 de Japón, ¿verdad? Pues compraste el número correcto de Club Nin (si no, no estarías leyendo esto), pues inmediatamente después de que regresamos de aquel país nos pusimos a elaborar un reporte detalladísimo de este evento, en donde se confirmaron varios rumores, como la presentación del Disk Drive en Japón, acompañado de varios títulos interesantes, como F-Zero X Expansion Kit. También te enterarás de otros títulos que se mostraron y que causaron mucho asombro, como Zelda Gaiden, Pokémon Silver y Gold, Mother 3, un nuevo Zelda exclusivo para Game Boy Color y muchos más. Y las sorpresas no terminan, ya que a nuestro regreso nos enteramos de noticias buenísimas por parte de Nintendo, las cuales leerás en Extra. También hablaremos del título que adorna nuestra portada de este mes, Jet Force Gemini, además de análisis de varios juegos, como Mario Golf, Space Station Silicon Valley de GB y más. Claro, también hay Mariados, S.O.S, El Control de los Profesionales, por Spot, y muchas cosas más... sigue leyendo.

Aquí estuvo el rombo de Septiembre



EDITORIAL

Año VIII # 10 Octubre 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 10, Revista mensual, Octubre de 1999. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil. Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Para cuando estés leyendo este editorial, ya deben estar saliendo las cápsulas de Zona Zip por Canal 5 a las 5 de la tarde hora del centro de México.

Este es un esfuerzo de Gamela México para los videojugadores mexicanos como tú que estás leyendo esta revista. En esas cápsulas estará trabajando el equipo de Club Nintendo con todas sus ganas, experiencia, tecnología y recursos para hacer de estas cápsulas un espacio de información muy importante que complemente, con acción, lo que no podemos informarte en Club Nintendo por ser un medio impreso.

Para poder darte lo que tú realmente requieres, necesitamos tu invaluable ayuda. Escríbenos tus mejores tips, preguntas y sugerencias, pero sobre todo mándanos tus videos con los secretos, super récords o jugadas impresionantes, que a tu juicio merezcan estar dentro de Zona Zip.

Esto debe ser el arranque de mucho más. Ya estamos pensando en otras sorpresas para más adelante, así que avísale a tus cuates que no se pierdan estas cápsulas (ojo: No son diario, sino que pasarán 2 ó 3 veces a la semana).

Echale ganas para mandarnos tus mejores aportaciones. Los videos que merezcan estar en el programa serán recompensados con... a ver qué se nos ocurre, pero seguramente será algo muy interesante para cualquier videojugador.

Nos leeremos el próximo número y nos vemos en Zona Zip.



DR. MARIO

Quiero saber qué Pokémon incluye la Pokémon Yellow Version; y si saldrá Pikachu Genki De Chu en América; y qué juegos del Space World saldrán en América; y ¿qué onda con el Dolphin y el Game Boy Advance de 32 BITS?

Nene
Baja California Sur

Vaya, vaya.... sí que son varias preguntas, sin embargo te podemos decir que todas ellas se resuelven a lo largo de este ejemplar. Como podrás ver, este mes hay muchas cosas interesantes, así que te invitamos a que nos leas. (Por cierto: Pikachu de Genki Chu no saldrá en nuestro continente. Ya lo habíamos mencionado).

♦

Hola, les escribo con el propósito de discutir una simple pregunta: ¿Podrá haber una continuación del juego ZELDA 64 y si la hay, ¿continuarán con lo que se quedó?, porque al derrotar a Ganon lo encierran y dice que algún día romperá el sello que lo mantiene prisionero y volverá.

Héctor D. González Camarena
México, D.F.

Aunque no lo creas, ya existe continuación de este juego y es el juego de Legend of Zelda: A Link to the Past de SNES. El punto aquí es que Miyamoto y todo su equipo se han dedicado a ir "para atrás" en casi todas las versiones de Zelda que sacan. Para que nos entiendas mejor, en cuestión cronológica los juegos de Zelda están ordenados así: 1) Zelda: Ocarina of Time (N64). 2) Zelda: A Link to the Past. (SNES) 3) The Legend of Zelda (NES). 4)The Adventure of Link (NES). 5) Zelda: Link's Awakening (GB). Como podrás ver, éste no es el orden en el que fueron que saliendo, sino la forma en la que se va desarrollando la historia. En teoría, el nuevo juego de Zelda de N64 quedará después de Ocarina of Time y el otro de GB quedaría de nuevo en último.



♦

¿Dónde puedo conseguir la cajita de plástico donde se guardan los cartuchos del GB?

Arturo Reynoso
México, D.F.

Desafortunadamente este útil accesorio ya tiene rato que no viene incluído en los cartuchos y no hay planes de volverlo a poner. Nintendo tampoco lo vende por separado. Como dato curioso te diremos que esta cajita se sigue incluyendo pero en los cartuchos de GB de Japón.

♦

Sé que van a decir: ¡Qué tonto!, pero es que no sé que significan las siglas RPG. Otra pregunta que tengo para ustedes es si de casualidad no se tiene pensado sacar algún videojuego de la Guerra de las Bestias, que para mi gusto es muy buena caricatura y como juego de video pienso que sería muy bueno.

Rubén Páez F.
México, D.F.

No te preocupes, a todos nos pasa. RPG son las iniciales de "Role Playing Game". Ya en alguna ocasión ha habido un poco de polémica sobre si es correcto llamar juegos RPG's a los juegos RPG's, pero ya es mucha la costumbre. Sobre el juego de "Beast Wars" te tenemos una noticia buena y una mala (primero la buena): Este juego será lanzado para el SNES y para el GB. (Ahora la mala) sin embargo, sólo es en Japón y ninguna compañía ha anunciado que vaya a lanzarlo aquí en América. Habrá que esperar para ver si en un futuro los fanáticos de estos personajes tienen suerte.

♦

Acorten más sus respuestas, pues alguien les hace una pregunta y después de echar un rollote salen con: "bueno pronúnciala como quieras", yo les aconsejo que para hacer respuestas cortas esta la

sección de "Si y No". ¿Veremos algún juego de Kirby para el N64? ¿Por qué si es una de las grandes figuras de Nintendo no tiene su estelar?

Eliud Cabrera Castillo
Torreón, Coahuila

Nosotros ponemos algunas respuestas largas porque la pregunta lo amerita. La sección de sí y no eran buenas para eso, sin embargo creemos que en la mayoría de los casos es importante dar una explicación de por qué pasan las cosas o por qué son así. En este ejemplar podrás ver nuestro reporte del Nintendo Space World donde encontrarás información de los nuevos juegos de Nintendo entre los que se encuentra la nueva aventura de Kirby para el N64.

♦

Hace poco me compré el GBP junto con la GBC, (Game Boy Camera) pero no saben cuánto trabajo me costó conseguirla, con decirles que aquí, en México no la encontré. Decidí encargarla a mi tío pero también a él le costó trabajo encontrarlos y le dijeron que el GBP y la GBC ¡estaban descontinuados!, porque ya estaba el GBC, (Game Boy Color) y que esos ya no se vendían, ¿es cierto eso? si es así, ¿quiere decir que en mis manos tengo un GBP y una GBC de colección? o ¿quiere decir que Nintendo ya no produce más de estos? ustedes qué dicen.

Jaziel Pérez Hernández
México, D.F.

¡Para nada! Estos productos aún están disponibles y ahora tienen un mejor precio que el que tenían hace un año. Es probable que en las tiendas en las que las buscaste no lo hayan tenido disponible en ese momento, pero como te repetimos: Ni el Game Boy Pocket ni la Game Boy Camera se han dejado de producir.

♦

La nueva consola de Nintendo (Dolphin) será totalmente diferente al N64 ó se podrá conectar con éste? ¿Si el DD sale, será para el N64 ó para el Dolphin?

José Antonio Ravizé Pérez
Cholula, Puebla

Es muy difícil que esto suceda. En realidad no tiene mucho caso conectar dos consolas caseras. Lo que sí es más probable es que algún sistema portátil se conecte con el Dolphin. Te recomendamos que le des una leída a la sección de "Extra" de este mes, para que veas una agradable sorpresa respecto a lo que preguntas.

♦

Checando la revista me dí cuenta que está por salir el juego de Earth WormJim 3D ("El terrícola Jim". Tienen razón... ¡qué porquería!) y recordé que el creador de los anteriores juegos de este personaje, dijo que él no trabajaría con el N64 haciendo un juego con gráficas en 3D, pero veo que esto no sucedió, considero que la gente que ahora es dueña de los derechos del personaje aunque sea por respeto al juego debería ser en 2D, pienso que con esos 128 megas pudieron haber hecho un mejor y más completo juego en 2D, que un ya choteado 3D.

pLaGa
Puebla, Puebla

Pues aunque no lo creas, la gente que es dueña de los derechos del personaje es la misma (Shiny) y ellos fueron los que decidieron que este personaje ahora tenga una aventura en 3D. Nosotros lo que pensamos es que no importa si es 2D ó 3D este personaje, lo que lo hace característico es su peculiar sentido del humor y los mundos llenos de elementos tan raros. Si aquí te preguntas qué onda con los derechos del personaje, estos siguen siendo de Shiny, pero ahora Shiny es parte de Interplay, por eso el juego está siendo producido por ellos.

♦

¿Cuándo va a salir la nueva versión de el FIFA para el Nintendo 64?, ya que el 99 me dejó mucho qué desear, ya que se enfoca demasiado al público europeo. ¿Qué compañía va a sacarlo EA Sport o THQ? ¡Ojalá pongan la liga de México!

Jesús Zúñiga
México, D.F.

Hace tiempo mencionábamos que probablemente EA no lanzaría la versión 2000 de FIFA en el N64. Bueno, pues ahora estamos seguros de que no lo hará. No sabemos qué es lo que los haya obligado a tomar esa decisión, pero ya está dicho. La única versión de FIFA 2000 será la de THQ para el GB.


FIFA 2000 GB

♦

Con eso de que les ha dado a los programadores por adaptar juegos del viejo NES al GBC, ¿veremos

Zelda I y Zelda 2 en el GBC? ¿Es cierto que va a salir una nueva versión del GB mucho más poderosa (lo suficiente como para mostrar juegos como los del SNES o mejores) y que gracias a ella podremos conectarnos a internet desde cualquier parte donde estemos?

Ricardo Peña
México, D.F.

Pues los programadores de Nintendo decidieron hacer algo mejor que adaptar uno de los juegos clásicos de Zelda: Lanzar un juego nuevo. En esta revista podrás leer más al respecto de este nuevo juego así como del nuevo Game Boy al que te refieres: El Game Boy Advance.

♦

Tengo una pregunta. Ví en una revista que el Jumper Pak evita que el Nintendo explote en llamas. ¿El Expansion Pak tiene la misma función? Si no, no me lo compro porque yo juego mucho y si me tardo puede explotar y debo de comprar otro.

Jerónimo Ramos
Guadalajara, Jalisco

¿Ya ves lo que pasa por leer otras revistas? ¡Ja ja ja! Bueno, en realidad el N64 nunca explota en llamas y lo peor que le puede pasar si lo prendes sin el Jumper Pak o el Expansion Pak es que no prendan. Quizá lo tradujeron mal o en un sentido muy figurado.

♦

Leí su revista año 8 No.8 y ví que ustedes le respondían a un chavo que la gameball no existe. Pero yo tengo el Mario Party y ¡Tengo en la tienda de ítems la gameball a la venta por 300 monedas! Creo que me apareció cuando pasé el cartucho por completo. No tengo la certeza de que eso sea pero se que el gameball existe porque yo lo tengo y yo lo he usado. Lo que hace es venderte mini-juegos por 300 monedas cada uno.

Mogel Charm
Monterrey, Nuevo León

¡Hola! Leí en su revista anterior que en el juego Mario Party no se puede sacar la gameball, ¡ES UNA BLASFEMIA!, en mi juego la gameball sí sale y sirve para comprar el juego que salga de ella.

Luis Fernando S.M.
México, D.F.

En este caso cuando nos preguntaron por la gameball nosotros no recordabamos haberla visto en el juego, así que decidimos preguntarles a nuestros cuates de NOA quienes fueron los que nos comentaron que la gameball no existía en el juego. Una vez publicada la revista nos avisaron que habían cometido un error en su base de datos y nos confirmarón la existencia de este Item. Desafortunadamente ya era muy tarde para cambiarlo. Te pedimos una disculpa por este error.


Mario Party

♦

En la revista del mes de agosto mandaron una carta donde decían que en el juego de Pokémon cuando eliges tu nombre y sale RED o BLUE GARY JOHN y el nombre de tu rival sale RED o BLUE ASH y JACK y lo que a mí me inquietó es que en mi juego sale completa mente al revés; en mi juego cuando eliges tu nombre sale RED o BLUE ASH y JACK y cuando elijo el nombre de mi rival sale RED o BLUE GARY y JOHN ¿Qué onda con mi juego? ¿Es pirata?

Leon Russell Rodríguez G.
México, D.F.

Les escribo este e-mail porque hace un mes me trajeron de EUA la versión roja de Pokémon (ASH era el personaje que yo manejaba y GARY mi rival) y hoy mi hermana compró la azul y en esta los nombres están al contrario de la serie y de mi versión roja ¿qué es lo que pasa?

Migsar
México, D.F.

Bueno, en aquella ocasión debemos decir que cometimos un error de apreciación, pues sólo corroboramos los datos que el lector nos envió y vimos que estaba bien... pues teníamos la misma versión que él. Cuando por fin comenzamos un nuevo juego en la otra versión nos dimo cuenta de nuestro error. Mejor dejaremos que sea nuestro amigo Héctor de la Rosa quien explique este malentendido:

♦

Les escribo para darle respuesta a un lector que les escribió sobre Pokémon en su número de agosto; él decía que la serie estaba mal traducida y que el verdadero héroe era Gary porque en la versión azul del juego entre los nombres a escoger estaba éste para el héroe y Ash para el enemigo. Esto no es un error, sino que lo hicieron para que el rival de la otra versión fuera el enemigo ya que la versión roja tie-

ne para el nombre del héroe Ash y para el enemigo Gary, esto también da a entender que la versión "estelar" es la roja y la azul la del villano por así decirlo.

Héctor De la Rosa
Guadalajara, Jalisco

Pues más que decidir cuál era la versión estelar, intercambiaron los nombres para darle una cierta diferencia al juego. Nuestra amiga Gail Tilden de Nintendo of America (encargada del Proyecto Pokémon en América) nos comentó que para la versión Pikachu ellos dejarán los nombres como en la serie, pues ya los jugadores se han identificado con ellos y no estaría bien que se los cambiaran.



Pokémon Red

♦

Hace poco tiempo ví un anuncio de El taller de Luigi por acá por Colima y la primera expresión en mi cara fue la de la felicidad pero poco duro mi gusto cuando voy viendo la $&/(()= de negocio que era. Casi no tenían nada de juegos y mucho menos de arreglar cartuchos.

Ignacio Fajardo Núñez
Colima, Colima

A todos nuestros amigos del interior de la república les recordamos que el Taller de Luigi no tiene sucursales y por lo tanto no deben dejarse sorprender por gente sin escrúpulos. Aunque Luigi no tiene presencia en el interior de la república, te recordamos que él puede reparar tu equipo no importa donde vivas si lo envías por paquetería y él te lo devuelve ya arreglado por el mismo medio. Para mayor información puedes llamarlo a los números que aparecen en el interior de este ejemplar.

♦

En la revista de septiembre, le responden a un chavo que un BUEN juego tarda en promedio de 2 a 3 años de desarrolllo. Mi pregunta es: ¿Zelda Gaiden no será un buen juego? porque si se fijan van tan sólo 10 meses desde el lanzamiento de Ocarina Of Time y se dice que Zelda Gaiden ya lleva un 50% de desarrollo, o es que lo estaban programando al mismo tiempo que Ocarina Of Time?

Alejandro Aguirre López
México, D.F.

Pues sí, un buen juego lleva mucho tiempo de desarrollo, pero en este caso es un poco más sencillo para los programadores realizar un juego como éste, pues utilizan muchas de las herramientas, gráficos y rutinas que se emplearon en el juego de Ocarina of Time. Debemos mencionar en este caso que algo que hace que un juego sea tan tardado en producir es el tiempo que les lleva a los programadores el desarrollar herramientas que les permitan hacer su trabajo como ellos quieren. En este caso, podrás ver que hay muchas cosas que se ahorraron. Además ¿Quién nos dice que en realidad sí pudieron estar trabajando en este juego antes de terminar Ocarina of Time?


Zelda Gaiden

♦

Me podrían decir cuál fue el primer juego RPG de las historia de Nintendo? es que yo soy jugador fanático y experto en juegos RPG, tengo uno que es del primer Nintendo, se llama Legend of Scherezada y aparte de mí no conozco a nadie que lo tenga, tal vez sea el primero.

Gary
Morelia, Michoacán

Pues no es así, el Primer juego RPG que se lanzó para el NES fue el de Final Fantasy en 1986. De hecho, en Japón apareció primero Dragon Warrior (Quest) que Final Fantasy, pero en América apareció primero el que te mencionamos. Por cierto, el juego que tú mencionas en realidad se llama Magic of Scheherazade y apareció en diciembre de 1989. El licenciatario era Culture Brain y fue un juego del que no se hicieron muchas copias, por eso es que es tan raro (no es por echarlo de cabeza, pero este era uno de los juegos favoritos de Gus en sus viejos tiempos y todavía lo tiene en su colección, así que como verás, no eres el único. ¡Je, je, je!)

♦

Les escribo porque ví en internet que saldrá la versión dorada y plateada de Pokémon en América, eso quiere decir que también en México, esto me lleva a hacerles unas preguntas: ¿se pueden cambiar los

pokémon de estas versiones con la roja y azul?, ¿cuántos nuevos Pokémon aparecen y cuáles repiten? y la última y más importante ¿es cierto esto?



Pokémon Silver/Gold

Sebastián Martínez Hernández
Apatzingan, Michoacán

Pues sí, es cierto. Lo interesante es que sí se podrán intercambiar pokémon entre estas versiones y la Azul, Roja y Amarilla. En total son 250 personajes (hay muchos pokémon nuevos). Como lo mencionamos al principio, te recomendamos que leas nuestro reporte del Space World, pues ahí encontrarás muchas noticias muy buenas sobre estos juegos. Créenos que te vas a sorprender de todas las cosas que traen.

♦

Les envío un e-mail porque como lector de la revista, pues nosotros (un pequeño equipo de dos creativos) ya estamos planeando publicar en una página web y en la sección de la revista Club Nintendo, un círculo de personas con el mismo sueño: Crear un videojuego. En cuanto a proyectos, llevamos ya varios meses en la realización de un proyecto muy ambicioso, que está como en un 70% escrito, y contiene lo que puede ser la parte que requiere más tiempo y creatividad: Personajes, escenarios, ítems o armas, vestuarios, situaciones, diálogos, desarrollo o formación de la historia en el tiempo, conceptos originales casi nunca utilizados, algunas gráficas rendereadas con un software de 3-D (para darse una idea de cómo se va a pasar el juego al formato de consola o computadora), y realización de una idea del tipo de música que queremos introducir, así como los efectos especiales con un software de música. Por otra parte nosotros tenemos ya muchos conocimientos de computación, abarcando la mayoría de: Software y Hardware. Conocimientos de Diseño, Creación, Programación, Conceptos originales, Dibujo, Creación de música por P.C., etc. En cuanto a programación sabemos más el lenguaje C y C++ pero aún nos faltan más librerías o aplicaciones para el modo gráfico, aún así sí hemos realizado algunos programas gráficos muy básicos pero eficaces. Bueno pues creo que la revista debe de ayudar a las personas que están con la capacidad y el interés de crear juegos en México. Creo que podremos reunirnos y hacer un grupo de desarrolladores para empezar en lo que se puede hacer ahorita. ¿Ya es hora no? Todos los interesados comuníquense cuanto antes al correo electrónico:
aathenaslink@yahoo.com

Alejandro Castillo
México, D.F.

¿Pues qué te parece? Es muy bueno que los videojugadores estén unidos a través de nuestra revista y busquen apoyo de otras personas que tengan las misma inquietudes. Si crees que puedes aportar algo al proyecto de nuestro amigo, no dudes en ponerte en contacto con él.

♦

Comentario del mes

Al parecer el Game Boy es como un Pokémon, si no es que es el Pokémon mss viejo. Sí, porque cuando salió el GB lo jugamos (entrenamos) hasta hacerlo evolucionar al Super Game Boy. Después de jugarlo más subió de nivel hasta evolucionar al GB Pocket y después al GB Light y así hasta el GB Color y también aprende técnicas nuevas (los juegos) que cada vez son mejores. Por eso creo que el GB es todo un pokémon. Al paso que va el GB, yo pienso que cuando sea abuelo mis nietos me van a pedir prestado mi GB el cuál tendrá en esos años: Enlace con la PC vía satélite, internet, videoteléfono celular, mapa guía para el carro, DVD, juegos en minidisk, TV con más de 1000 canales y hasta su propio satélite. Así que cuando muera, voy a querer que me entierren con mi GB versión X.

Alejandro Rojo
México, D.F.

¿Y no será mejor que lo hagan con tu GB Advance versión X?

Escritorio del Dr. Mario

Le mandamos un cordial saludo a José Carlos Martínez de Escobar González por tener un nombre tan largo y... pues porque necesitábamos llenar un huequito con texto. ^_^. Ya que estamos con los saludos (es muy grande el huequito de texto que tenemos que llenar) también le decimos ¡Hola! a Videl Jaquez (¡eh!). Ahora, pasando a cosas más serias, te recordamos que ya no vamos a mandar saludos (rellenaremos huequitos con fotos de Gus dormido) y que puedes escribirnos si estás inconforme con esta medida a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

o mandarnos un correo electrónico a:

clubnin@nintendo.com.mx

Recuerda visitar la página de Nintendo México:
www.nintendo.com.mx.



Mizar, el terrible tirano, sigue conquistando mundos a diestra y siniestra, con lo que una guerra interestelar es inminente. Desde luego, el equipo de guardianes, Jet Force Gemini, está al tanto de todas estas anomalías y decide ir a terminar con las acciones del malvado conquistador, ya que estaban patrullando cerca de su territorio. La mala suerte acompañó en esta ocasión a estos héroes, pues al aterrizar para pedir refuerzos, la transmisión falló, quedando solos y sin la menor ayuda. Atrapados en la jurisdicción de Mizar, llena de tribus esclavizadas aliadas al tirano, los problemas se hicieron presentes para el equipo.

Este es tan sólo el preámbulo del primero de los tres juegazos que tiene preparados Rare para este año. Jet Force Gemini, el juego de nuestra portada, nos introduce en una aventura espacial, llena de disparos y acción, en donde acompañarás al valiente Juno, la heroína Vela y su sediento y fiel compañero, el perro Lupus, en un viaje dentro del corazón de una galaxia hostil dominada por Mizar y su misión, es terminar con los planes de este terrible tirano de una vez por todas.



Vaya que los chavos de Rare mantuvieron a todos en suspenso, pues el futuro de éste título era totalmente misterioso... Donkey Kong 64 obviamente sabíamos de qué se trataría, Perfect Dark desde su anuncio dijeron que sería una especie de secuela de Golden Eye y Conker Twelve Tales 64 no tenía nada sospechoso... pero, "¿Qué será Jet Force Gemini?", nos preguntamos en alguna ocasión. Todo se fue esclareciendo cuando éste título fue mostrado por primera vez en video en el E3 de Atlanta, en 1998 y a muchos de los presentes nos dejó sorprendidos... realmente parecía que iba ser la carta fuerte de Rare, por los efectos que utilizaban y los gráficos tan bien definidos. Aunque presentaron otro avance del juego meses después, lo mejor fue cuando se anunció su salida a mediados del '99 y aparentemente se la versión final iba a ser mostrada en el E3 de Los Angeles del mismo año. Ahí vimos JFG casi terminado y nos agradó bastante, pues se veía muchísimo mejor que lo que vimos en aquel video del '98. Pero repentinamente Rare cambió sus planes e inmediatamente después del E3 anunció un nuevo retraso y la fecha se recorrió hasta principios de Octubre... ¿La razón? Un cambio radical de último momento en los personajes principales, ya que al parecer el comentario principal de los críticos era el desacuerdo con la apariencia infantil de los mismos y en la versión final, los cambiaron por una imagen más adulta.



Todos estos contratiempos aumentaron nuestra curiosidad por ver este primer hit de Rare y eso lo podremos hacer desde este mes. Es totalmente en 3D con una vista de tercera persona, con lo cual se consigue una libertad de movimiento total. Una particularidad del juego es que tiene una gran variedad de modos de juego, entre las que se incluye un modo cooperativo para dos jugadores simultáneos en el modo de aventura; también una especie de modo de juego extra de nombre Capture the Flag y un Deathmatch para cuatro jugadores simultáneos. Los efectos gráficos que se lograron son totalmente impresionantes y esto se debe a la velocidad de procesamiento del N64 y a la compatibilidad con el Expansion Pak. La inteligencia artificial de los enemigos juega un papel importante, ya que no deberás atacar a todos por igual, pues todos te atacarán de distintas formas y deberás desconfiar hasta del más pequeño de ellos. Vas a tener varias misiones, lo que te garantiza que no tendrás un juego corto, además te encontrarás con mucha acción y explosiones espectaculares, aunque también habrá momentos en los que habrá tranquilidad, pero tendrás que investigar áreas inhóspitas. Este es el clásico juego de acción/aventura, lleno de armas, ítems, bombas, enemigos molestos, jefes impresionantes, el típico archienemigo loco y destrucción por doquier. Por todo esto y más, Jet Force Gemini, junto con Juno, Vela y Lupus, merece estar en Nuestra Portada de Octubre... pero recuerda, éste es tan sólo el primero de tres de Rare...



Servicio de Gorra



Space World '99

Ya es de todos sabido que Nintendo había venido aplazando la fecha en la que se realizaría el Space World de 1998, hasta que se dio la mala noticia de que ese año no habría evento y muchos de nosotros nos tendríamos que esperar hasta 1999 para ver qué es lo nuevo que mostraba Nintendo en este evento.

Bueno, pues no hay plazo que no se cumpla y después de haber pasado un año sin haber oído muchas noticias relevantes del otro lado del planeta, este año Nintendo organizó el "Nintendo Space World" del año 99.

Ahora, a diferencia de realizarlo el mes de Noviembre, como era su costumbre, este evento se llevó a cabo el pasado mes de Agosto. ¿El motivo? Pues resulta que aquellos días todavía estaban de vacaciones los chavos de aquel país y Nintendo ahora decidió que estaría más enfocado a complacer a los consumidores que a cualquier otra persona de la industria (a final de cuentas, los consumidores son la gente más importante de esta industria ¿o no?). Esta vez el Nintendo Space World se llevó a cabo los días 27, 28 y 29 del mes mencionado en el centro de convenciones de la ciudad de Makuhari (lugar en el que se llevan a cabo las exposiciones más importantes, cerca del área de Tokio en ese país). Cabe señalar que la afluencia de gente fue muy importante. El primer día que fue viernes, fue quizá el más flojo de los 3 (por diversos factores, pero creemos que el más importante es que muchos padres no podían faltar a trabajar para llevar a sus hijos) y aún ese día acudieron cerca de 60 mil personas. El día siguiente (Sábado 28) las puertas tuvieron que abrirse 20 minutos antes de lo previsto (8:40 AM), pues la cantidad de gente que estaba esperando afuera del centro de convenciones "Makuhari Mess" era bastante. Se calcula que este segundo día asistieron más de 140 mil personas, a pesar del tremendo calor que estaba haciendo esos días en aquel país.



Bueno, ya dijimos que el evento ahora estuvo más enfocado a los consumidores, por lo que a diferencia del anterior, ahora no hubo conferencias de prensa de gente famosa, ni discursos, ni nada por el estilo. Lo único que vimos allá fueron juegos. De hecho, nuestra intención era -precisamente- la de ir a ver juegos, pues unos días antes recibimos la lista de títulos que estarían en exhibición en el show y por eso no extrañamos lo que mencionamos anteriormente (discursos, regalos para la gente bonita de prensa, etc.), así que tal como sucedió en ese evento: dejemos las formalidades a un lado y vamos a hablar de juegos.

Ahora, el lugar en el que se llevó a cabo el evento tenía el doble de capacidad que el año anterior.

OK, ahora hablaremos de los juegos que vimos. Para ahorrar tiempo y para ser un poco más concretos veremos los juegos que se mostraron en el piso y que tienen posibilidades de aparecer en nuestro continente (casi todos los títulos de Nintendo). Sin embargo eso no quiere decir que no veremos algunas cosas que se hayan visto en el piso del evento y que son de interés general para nosotros.



Dentro del Show se realizaron toda clase de eventos y presentaciones estelares. Aquí tenemos un concurso para promocionar un juego donde crías Hamnsters. Quizá el peor trabajo de todo el evento fue el que tenía el sujeto que se puso la botarga del roedor; pero no lo decimos por la humillación pública, sino porque estaba haciendo un calor del demonio, y luego bajo los reflectores y el calor mismo del traje... afortunadamente no se desmayó.

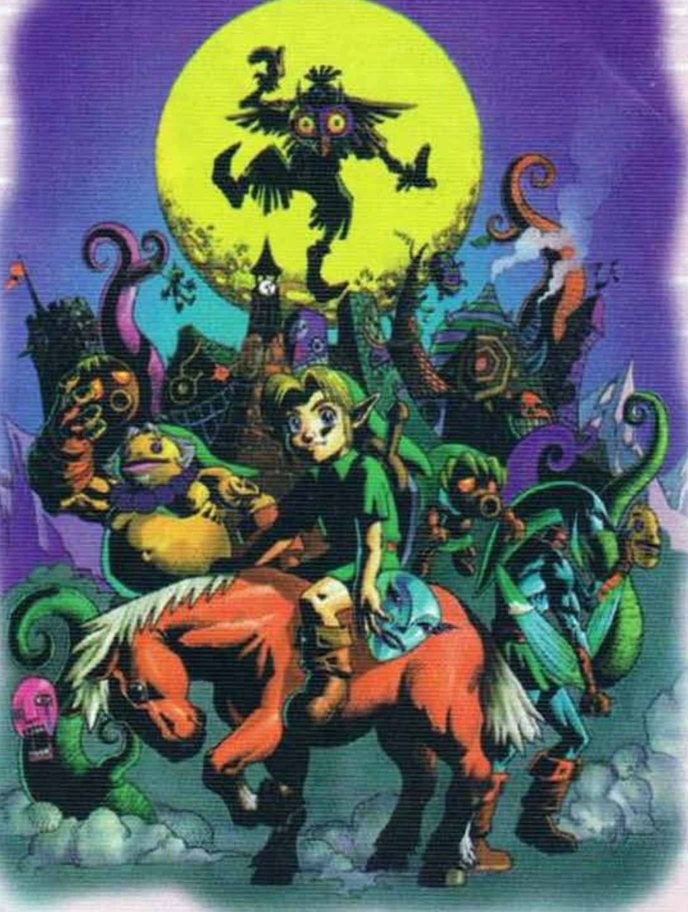
Sólo para que que te des una idea de la gram cantidad de personas que asistieron a este evento: Si querias jugar The Legend of Zelda: The Continuing Saga, tenías que esperar cerca de una hora y media (máximo) para poder jugar solamente cinco minutos. Era mucho tiempo... pero valía la pena la espera.



Disponible en América, En caso de que no vaya a salir aparecerá una ✗ y si no se sabe un signo de interrogación

Título	Licenciatario	Memoria	Disponible en América	Fecha de Lanzamiento
The Legend of Zelda: The Continuing Saga	Nintendo	512 Megabit	D. en A. ✓	Marzo-Abril 2000

Nos encontramos ante un hecho que ya no se repetía desde el año 1985 en el que 2 juegos de Zelda aparecieron para un mismo sistema (The Legend of Zelda y Link's Adventure, para el NES) con tan solo un año de diferencia uno de otro. Desde aquel momento sólo había aparecido un juego de Zelda por plataforma (SNES, GB) y con bastante diferencia uno de otro, hasta ahora que unos días previos al evento Nintendo anunció que tendría en exhibición el título: The Legend of Zelda Gaiden en Japonés y con el título que ya viste arriba para la versión americana. Este es un título muy interesante en varios aspectos. Primero que nada, uno hubiera pensado (nos incluimos) que este juego tendría algo que ver con el juego de Zelda que vimos hace un año, algo así como una expansión, pero ahora hemos visto que se trata de un juego nuevo en su historia y que presentará muchas sorpresas a los videojugadores.



Otra de las sorpresas sobre este título es que Shigeru Miyamoto San no está involucrado en el desarrollo del mismo. El comentó en reciente entrevista que está ocupando su tiempo en un nuevo proyecto, pero que de este juego no sabe mucho y que la gente que está detrás de él es la misma que trabajó para él en Ocarina of Time.



The Legend of Zelda: The Continuing Saga se desarrolla unos cuantos meses después de que Link destruyó a Gannondorf y "volvió al pasado". Un día mientras se encontraba dando un paseo con Epona, se le apareció en el bosque un Skull Kid quien traía una extraña máscara... secuestró a Epona y escapó por algo que parecía una puerta a otra dimensión, obviamente Link lo siguió y llegó a una tierra que le era muy familiar con varias caras familiares (como si se tratará de Hyrule en un universo alterno) pero también notó algo muy particular: Una gran Luna que poco a poco iba cayendo sobre este mundo. Todo mundo mencionaba que en algunos días, ese mundo terminaría. Obviamente la tarea de Link es encontrar al extraño Skull Kid con la máscara, pues sabía que él tenía algo que ver con este mal y esa máscara le ayudará a salvar









Ahora el botón C-Arriba sirve para ejecutar ciertas acciones dependiendo la máscara que traigas puesta.

aese mundo para regresar con bien a su propia dimensión.

Aunque hay gente parecida en este mundo y el original, los parajes son totalmente distintos y de mayor tamaño. Los movimientos de Link son básicamente los mismos que vimos en OoT, pero se le agregaron un par de cosas y movimientos nuevos, así como un sinfín de nuevos ítems. Los enemigos a los que se va a enfrentar Link son de mayor tamaño y mucho más agresivos.

Algo que es bastante característico de este juego es el hecho de que al ir avanzando, Link va obteniendo máscaras muy parecidas a las que tiene que intercambiar en el Ocarina of Time, pero estás mascaras ahora sí juegan un papel muy importante en el desarrollo del juego, pues en lugar de sólo hacer que la gente lo confunda, Link gana habilidades de la raza a la que pertenece la máscara: Puede convertirse en un fuerte Goron que gira para ir más rápido, en un Zora que nada muy rápido o hasta en una planta uniforme. En este elemento es en el que radica gran parte del chiste del juego, pues hay que saber usar estas máscaras para obtener ítems, descubrir secretos y obtener otras máscaras.
Uno de los secretos de este juego para haber salido tan rápido es que utiliza el mismo "engine" gráfico de Zelda 64 OoT pero con algunas modificaciones

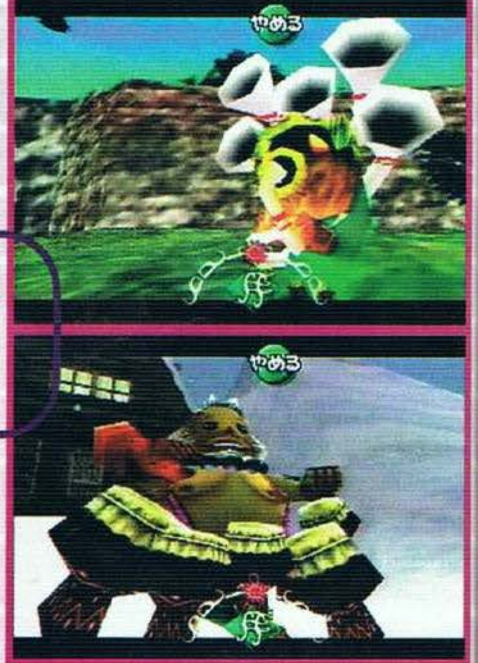


¿Qué? ¿Una Navi de color obscuro?

que le hicieron los programadores. Nosotros lo jugamos y nos dimos cuenta que el control es muy similar al OoT y el ambiente gráfico también, pero es aquí donde se notan más mejorías, pues a nosotros nos pareció un juego mucho más rico en cuestión visual, cosa que se debe en gran parte a que este juego es un 100% más grande en memoria que el primero.



Algo que nosotros sospechamos también es que esta cuestión de las máscaras ya la tenían planeada Miyamoto y su equipo para el primer Zelda, pero por falta de tiempo y espacio decidieron sacrificarlo y como es un contexto muy interesante como para dejarse perder, decidieron retomarlo... bueno, eso pensamos nosotros. En fin, aunque aún le faltan algunos meses de desarrollo a este juego, nos parece que el nombre de "The Legend of Zelda" seguirá siendo una garantía de un gran juego, pues este retoma lo mejor del primer Zelda para N64 pero con elementos totalmente nuevos. Casi olvidamos decir algo muy importante: este juego está planeado ser lanzado para ser utilizado solamente con un N64 que tenga Expansion Pak como en el caso de DK 64. Cuando esta info sea oficial te la confirmaremos, pero esto es muy bueno, pues de antemano sabemos que este título lo podremos ver en alta resolución y con un mayor número de texturas en pantalla.



Al cambiar de apariencia, Link obtiene algunas habilidades músicales.



Earthbound 3: The Final days of the King Pig

Nintendo | D. en A. | ✓ Aún sin fecha
512 Megabit | Mediados 2000

Recordamos que uno de los juegos que se estaban programando especialmente para ser lanzados con el DD era el de Mother 3, o como lo conocemos en nuestro continente: Earthbound 3. Esta serie de juegos aunque sólo tiene pocos "capítulos" (un juego salió para el NES y otro para el SNES, este último llegó a nuestro continente) es muy popular en aquel país. Bueno, el punto de esto es que nos sorprendió bastante llegar y encontrarnos con la noticia de que ahora será lanzado pero en cartucho (512 Megabit) y no como originalmente se tenía planeado. Si uno lo piensa bien, esta es una buena noticia, pues no hace más que garantizar la salida de este gran título en nuestro continente.

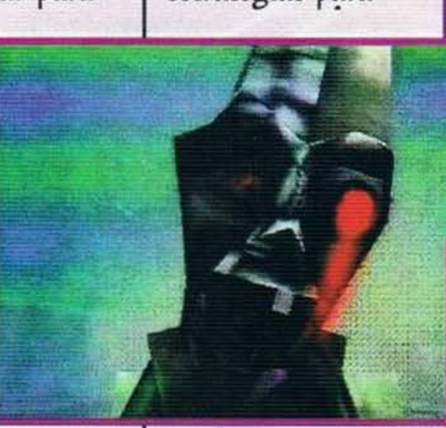






Mother o Earthbound 3 es un RPG con elementos muy interesantes. Las anteriores versiones se caracterizaban por tener una historia muy padre pero a la vez un tanto rara. Los eventos que se van desarrollando en estos juegos están llenos de humor y de personajes extraños. Esta nueva versión no es la excepción en los elementos que mencionamos, pero además se ha aprovechado todo este tiempo para pulir la historia y hacerla más profunda y llamativa para todo tipo de videojugadores. El juego comienza en una pacífica villa en la que vive una familia de 4 (incluyendo al perro), un buen día un extraño objeto volador fue visto muy cerca de la villa y desde ese momento las cosas comienzan a cambiar para mal en este poblado y para hacer las cosas aún peor, extrañas voces se comienzan a oir desde lo más profundo del cercano bosque. Flint, el padre de esta familia decide ir para ver qué es lo que está ocasionando todo este ajetreo, sin saber que esto lo llevará a él y a sus protegidos a una aventura muy larga.

La historia del juego se va volviendo cada vez más interesante. Los Cinemas en Tiempo Real son muy buenos.



De hecho, Shigesato Ito (productor y escritor del juego) siempre se ha caracterizado por hacer sus juegos muy detallados en cuestión de historia. En el caso de Earthbound 3, cada personaje tendrá una historia individual aunque en varias ocasiones estos pelearán juntos. Por tal motivo, este juego estará dividido en "capítulos" en los que el personaje principal cambiará, pero para conocer a fondo la historia.

El sistema de batallas de EB es otra cosa que nos pareció muy interesante. En anteriores versiones del juego, los personajes principales iban caminando y podian ver a los enemigos a los que se iban a enfrentar (no como la mayoría de RPG's en los que las batallas son al azar) para decidir si los enfrentabas o hacías algo mejor. Aquí también sucede los mismo, pero se han agregado algunos elementos de acción/aventura, pues puedes pelear contra un enemigo a golpes (más o menos como se desarrolla el juego de Zelda 64) sin necesidad de entrar a la pantalla normal de comando de un juego RPG. ¡Pero ojo! que la cosa no es así de simple, pues puedes desarrollar distintos tipos de estrategias para hacer más daño, como la de "golpear con ritmo".

En las batallas de comandos, el uso de la magia es algo que no puede fallar y en este juego la puedes emplear. Existen varios tipos de magia y estos varían por los elementos; tu personaje

puede sacar ventaja ya que puede absorber la energía del lugar en el que se están llevando a cabo las batallas (bosque, mar, valles) para así enviar un hechizo más poderoso de lo normal. Sin embargo debes de tener cuidado de no abusar de este tipo de poderes, pues el personaje puede absorber más energía de la que puede controlar y será dañino para él. Los gráficos son excelentes.

Una de las cosas de las que se vale Ito san para poder contar su historia son los Cinemas en tiempo real. Podemos decir que en este juego hay una buena cantidad de ellos y están muy bien hechos (mejores que los del juego de Zelda 64). La música es excelente y hay música típica de este tipo de juegos y música muy rara, pero siempre muy bien realizada.



Nuestro personal punto de vista de este juego es que es uno que deben esperar los videojugadores no sólo que sean aficionados a los RPG's, sino cualquier aficionado a un buen juego. Definitivamente esta fue una sorpresa muy agradable para nosotros.

Como en todo RPG, hay que hablar con la gente para obtener pistas.

La música de Earthbound es en realidad muy buena. Para hacer énfasis en este aspecto, la gente de Nintendo decidió poner unos audífonos para que los que pudieran jugar Earthbound la apreciaran sin que el ruido del evento los molestara. Creemos que esta es una buena idea de mostrar un juego.

Super Mario RPG 2

Nintendo | D. en A. | ✓ Aún sin fecha | 256 Megabit | Enero 2000

Super Mario RPG 2 es uno de esos títulos que fueron anunciados hace ya algo de tiempo y se habían estado quedando rezagados hasta ahora que ya han mostrado un gran avance. La secuela de este clásico de SNES tiene un nuevo modo de juego y gráficos que nada tienen que ver con la primera versión de la serie, pues en aquel caso si mal no recuerdas, los gráficos eran pre-rendereados en una vista de 3/4. Bueno, pues ahora este nuevo juego tiene gráficos "dibujados a mano" (como los de Yoshi Story para el SNES) y la vista del juego es en una rara mezcla entre 2D y 3D.



Aunque no se anticipó mucho de la historia, por lo que pudimos jugar en este evento, observamos que los programadores planean retomar el concepto que se uso en el primer juego en el que no sólo te limitabas a introducir los comandos y esperar a ver el resultado, sino que de alguna forma puedas participar presionando algunos botones o ejecutando alguna secuencia al momento de hacer tus ataques. De hecho, todo parece indicar que habrá mucho más de este tipo de interacción que en el primer juego de la serie. Otra cosa que se resaltó de este título es que



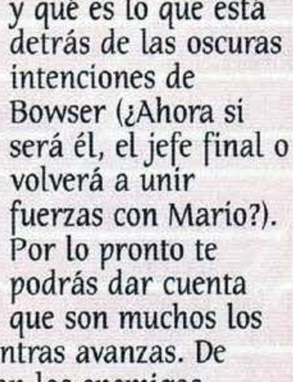






habrá una opción en la que podrás crear y grabar tus propios ítems y armas que usará Mario en contra de sus enemigos. Algunos personajes con los que te encuentras y hasta tus compañeros de batalla te podrán dar buenos consejos para que le hagas a Mario un equipo muy poderoso.

Como buen RPG, Super Mario RPG 2 va a incluir una buena cantidad de pistas, gente con la que tengas que hablar, ítems para comprar o encontrar y una cantidad generosa de acertijos que debes resolver para seguir avanzando. El juego está lleno de eventos y conforme avances y encuentres gente o logres objetivos, te vas dando cuenta de la historia y qué es lo que está detrás de las oscuras intenciones de Bowser (¿Ahora si será él, el jefe final o volverá a unir fuerzas con Mario?). Por lo pronto te podrás dar cuenta que son muchos los personajes familiares que verás mientras avanzas. De hecho, algunos que tú creías que eran los enemigos naturales de Mario, unirán fuerzas con él (bueno, esto no es tanto una sorpresa, pues lo mismo pasó en el anterior Mario RPG).



Este juego, no está siendo programado por ningún equipo de Nintendo (como se había dado a conocer al principio) sino por la compañía Intelligent Systems. Obviamente Nintendo está siguiendo muy de cerca el desarrollo del juego y es por eso quizá que tiene un modo de juego un tanto extraño. Como hemos mencionado en anteriores ocasiones, nos parece un tanto



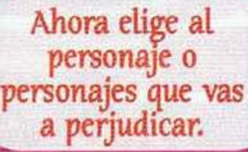


Mario se puede valer de sus acompañantes para llegar a lugares inaccesibles normalmente. Aquí un Koopa Troopa le ayuda a llegar a una saliente de una pared. Después, para hacer una perforación en la pared, llega a ayudarle un Bomb-omb.

Esta es la forma en la que se desarrollan las batallas en Super Mario RPG 2:



Primero tienes que elegir el tipo de ataque que vas a usar

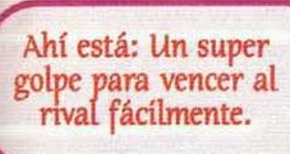


Ahora elige al personaje o personajes que vas a perjudicar.



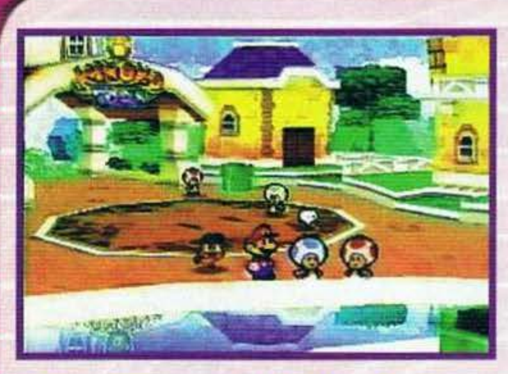


Si tienes buenos reflejos, podrás ejecutar un golpe más poderoso de lo normal.



Ahí está: Un super golpe para vencer al rival fácilmente.





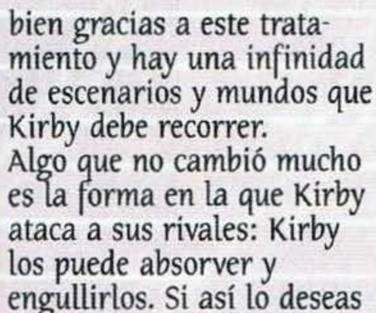
sospechoso que muy pocos equipos de Nintendo estén ahorita "en activo" con proyectos anunciados en puerta, especulando podemos pensar que esto se debe a que están trabajando en algo muy fuerte o ya han comenzado a trabajar con el "Dolphin". Bueno, sea lo que sea, algún día lo sabremos.



Kirby's Dreamland 64

Nintendo | D. en A. | ✓ Aún sin fecha
256 Megabit | Marzo 2000

Kirby es un personaje clásico y favorito de muchos de nosotros. Aunque ya lo habiamos podido ver en el formato de los 64 Bit como invitado especial en Super Smash Brothers, no fue hasta hace unos meses que se anunció que este personaje tendría su propia aventura. En el E3 se mostraron algunas imágenes, pero ahora si tuvimos la oportunidad de jugar Kirby's Dreamland 64.



En esta nueva aventura, Kirby tiene la misión de rescatar a una hada que ha sido secuestrada por un enemigo misterioso (de esos que abundan en los videojuegos en estos días). Pero no sólo eso, sino que además tiene que encontrar varios fragmentos de un cristal que están regados a lo largo del mundo. En su aventura, Kirby contará con al ayuda de algunos personajes de los que jamás pensó ser ayudado (como Kinfg Dedede).

Este juego tiene toda la escencia de las aventuras de GB, NES y SNES, pues aunque los gráficos sean en 3D, juegas en 2D (más o menos como el último juego de Goemon para el N64). El juego se ve muy bien gracias a este tratamiento y hay una infinidad de escenarios y mundos que Kirby debe recorrer.



Algo que no cambió mucho es la forma en la que Kirby ataca a sus rivales: Kirby los puede absorver y engullirlos. Si así lo deseas te los podrás tragar y copiar sus habilidades o escupirlos para golpear a alguien que se encuentre a rango de tiro. Bueno, pues además de estos movimientos, también se le agregaron algunas habilidades nuevas a Kirby. Por ejemplo: ahora él podrá agarrar a los enemigos sin necesidad de tragarlos y arrojarlos contra alguien más o ejecutar algún movimiento especial dependiendo del tipo de enemigo. Otra cosa nueva que pudimos observar es la habilidad de Kirby de no sólo robarle a los enemigos sus poderes especiales, sino también las armas que ellos usan. Otro movimiento o habilidad nueva de Kirby es el poder combinar dos tipos de "poderes" para obtener distintos resultados. Si te fijas, en algunas

















El humor es una parte muy importante dentro de este juego. A continuación podrás ver una de las tantas secuencias animadas que verás a lo largo de Kirby's Dreamland 64.

de las fotos (esquina inferior derecha) se ven los poderes que Kirby tiene en ese momento y dependiendo la combinación que esté ahí, será el poder que ejecutará este personaje.





Lo que podemos decir de este juego es que es excelente: Se mantiene intacto el modo de juego y con los movimientos que le fueron agregados se hace más interesante y con chiste. Los gráficos están muy padres y son una excelente mezcla de gráficos tipo caricatura con polígonos. Los poderes que observamos son totalmente nuevos y hay unos que son devastadores (como cuando Kirby explota y destruye todo lo que está cerca de él) y otros que son muy cómicos, como cuando él se transforma en un refrigerador o un Chip. Lo mejor de todo es que este juego está siendo desarrollado por la compañía que siempre se ha encargado de sus aventuras: Hal.

¡Hey! Miren al Kirby de Roca.



Mario Party 2

Nintendo | D. en A. ✓ Marzo 2000 | 256 Megabit | Diciembre 1999

¿Qué pasa cuando un juego es divertido y adictivo? Pues sencillo: Una secuela es inevitable y en este caso Mario Party es el as bajo la manga que tanto Nintendo como Hudson Soft tenían muy bien escondido. El juego ya lo hemos explicado varias veces pero para los que no tengan mucha idea de que se trata les podemos decir a grandes rasgos que se trata de un juego tipo de tablero en el que cada





que se termina un turno, los cuatro participantes tendrán la oportunidad de entrar a un mini juego en el que pueden competir de 2 jugadores contra dos, tres contra uno o todos contra todos. Es precisamente este aspecto de los mini juegos lo que hizo de Mario Party un título que se disfruta tanto por niños como por adultos, pues estos juegos son altamente entretenidos y esto fue en lo que más trabajaron los programadores, en crear un mayor número de estos mini juegos y en hacerlos más divertidos. En total existen 64 minijuegos los cuales presentan aún mayor reto y diversión que los encontrados en el primer juego de la serie.





Los tableros en los que se desarrolla son muy similares a los que encontramos en el primer juego, pero ahora tienen distintos temas. Sin embargo, el aspecto estético no lo es todo. Ahora hay nuevas casillas con premios y castigos y Bowser tiene un rol más activo para hacerle la vida imposible a los contendientes. En cada uno de estos tableros tienes la posibilidad de usar ítems que vas ganado en el juego o de otra forma. El usarlo te permitirá tener acceso a algunos secretos o simplemente tener mayor ventaja sobre tus adversarios.



Ahora este juego tiene nuevos minijuegos muy entretenidos.

Por cierto, si te estabas preguntando cuál era el escenario para este nuevo juego te diremos que Mario Land ha sido invadida por Bowser y Mario y sus amigos: Luigi, Yoshi, DK, Wario y Peach se han lanzado al rescate y de paso verán quién es la super estrella de los juegos de Nintendo (asunto que dejaron pendiente desde hace algún tiempo). En fin, Mario Party 2 es un juego que habla ya por sí solo. Si has tenido la suerte de entretenerte con el primer juego de la serie, te podemos decir que esta nueva versión es mucho más divertida y los nuevos modos de juego que le están siendo agregados harán que tenga mayor longevidad. Un título muy recomendable.



¿Items en el tablero? Ahora todo es posible en este juego.

Mini Racers

Nintendo | D. en R. ✓ Nov. 1999 | 128 Megabit | Octubre 1999

Desde la salida de RC Pro-Am para el NES, Nintendo prácticamente se había olvidado de los juegos de carreras con coches de control remoto, pero después de varios años, han decidido volver a lanzar un juego donde los protagonistas no sean bólidos que quemen el asfalto, sino simples coches control remoto de esos que pueden correr en cualquier tipo de superficie.



Anunciado desde el E3, este juego hizo su debut en el mercado Japonés en este evento y recibió el visto bueno de los videojugadores Nipones. Nosotros tuvimos la oportunidad de volver a probar este juego y vimos ya una gran diferencia del que jugamos en el E3. para empezar hemos de decir que se ha puesto un gran empeño a la movilidad del coche, siendo éste quizá el aspecto más crucial de todo el juego. Al mover el 3D Stick en realidad sientes como si estuvieras controlando un vehículo a control remoto (y esto lo avala el que escribe, que fue un gran aficionado de estos coches). El juego tiene mucha acción y necesitas tener buenos reflejos, ya que las pistas están dispuestas de formas por demás caprichosas y estos coches va a una gran velocidad, así que en un parpadeo, ya no tomaste bien una curva. Por cierto, los escenarios tienen mucho que ver con elementos o lugares cotidianos (la calle, un jardín, una cancha de basquetball) muy bien representados detalle y en las fotos que presentamos te puedes dar cuenta de eso. Este título tendrá diferentes modos de juego y bastantes opciones. Uno de los objetivos de este juego es ir mejorando el funcionamiento de tu vehículo con las partes que vas comprando con el dinero que ganas en cada carrera. Como siempre, las refacciones caras son difíciles de comprar, pero son las que elevan el funcionamiento de tu coche. Si así lo deciden, pueden competir hasta 4 jugadores forma simultánea.





Y para hacer todavía más entretenido este juego, existe una opción en la que podrás modificar alguna pista o hasta crear una.
Mini Racers es un juego muy bueno. Tiene mucha velocidad, varios modos de juego y bastante reto. A nosotros nos pareció un buen título, pero aquí para que lo puedas apreciar al máximo necesitas también ser un tanto aficionado a los vehículos de control remoto.





Aunque no lo creas, Super Smash Brother es un juego muy popular en Japón. tanto así que Nintendo decidió organizar un concurso en el que podía participar todos los asistentes al evento. Como podrás ver, la gente que estaba formada era bastante. ¡Y eso que esta foto la tomamos el día que hubo menos!

Excitebike 64

Nintendo | D. en A. ✓ Feb. 2000 | 128 Megabit | Febrero 2000

Hablemos de la forma en la que la tecnología ha hecho cambiar a los videojuegos. Cuando el NES apareció en el mercado Norteamericano, uno de los primeros juegos que aparecieron fue uno llamado Excitebike. Este era un juego de Motocross con un modo de juego innovador para su entonces en el que podías editar tu circuito. Bueno, pues más de una década después este juego aparece, pero ahora para un sistema de 64 Bit y el juego ya no es más en 2D, ahora es uno de los simuladores de juegos de motocross más realista que se haya creado para cualquier plataforma.



Este juego que está siendo desarrollado en nuestro continente por la compañía Left Field Studios y también ha mostrado una interesante mejoría de lo que vimos en el E3 a lo que jugamos hace unas semanas en el NSW. Los gráficos son muy buenos y ya pudimos observar la variedad de escenarios que habían prometido los programadores como son los estadios, el desierto, la selva. También pudimos sentir el trabajo de programación en la motocicleta. Este es muy realista y necesita que el jugador realice de forma correcta sus movimientos si quiere tomar una curva como profesional y no derraparse. También hay que tener un buen control en el momento de dar los saltos en las montañitas de tierra, pues si no te ajustas bien, corres el riesgo de salir volando. Para hacer todavía una mayor referencia de este juego con la versión de NES, una función en la que puedes editar tu propia pista ha sido incluída. Esta función es muy sencilla de aprender pero tiene muchas





Los valores de la moto y el tripulante están muy bien simulados.

Podrás editar tus pistas a tu gusto y ponerles la dificultad que quieras.



herramientas que te permiten ajustar cualquier tipo de superficie en un circuito, así como la forma de ésta. Como la gran mayoría de juegos de N64, este título tendrá la opción para jugarse por hasta cuatro personas de forma simultánea, o una persona en los diversos modos de juego que existen para competir contra el CPU.

En fin, lo que podemos decir de Excite Bike es que tenemos ante nosotros a un juego muy divertido y sobre todo que llena un gran hueco que existía en la línea de Nintendo Sports que era de las carreras de Motocross. Un título que todo fanático de la velocidad debe al menos jugar una vez.

La "esquina" de Rare



Rare, la compañía inglesa de programación por todos nosotros conocida presentó sus tres juegos que veremos a finales de este 1999 (y probablemente a principios del 2000) y que ya habíamos visto en el E3 de Mayo de este mismo año. Estos juegos son: Donkey Kong 64, Perfect Dark y Jet Force Gemini.

Donkey Kong 64

Donkey Kong 64 fue una de las cartas fuertes de Nintendo en este evento (tanto así que hasta tenían un Stand donde salían de vez en cuando unos japoneses a bailar y había un DJ bastante raro). Aunque la versión que estaba ahí de muestra no difería en mucho de lo que ya habíamos visto en el E3, pudimos ver un video en el que se mostraban más pantallas nuevas.





Debemos decir con base en eso que vimos, que algo en lo que están trabajando bastante duro la gente de Rare es en hacer de DK 64 es un juego con bastante variedad. Como cada personaje tiene distintas habilidades, pues ahí ya tenemos un elemento importante de esta variedad de la que te hablamos, pero además de eso nos mencionaron que este juego tendrá una serie de escenas en las que tendrás que hacer cosas distintas a las que normalmente haces (como la escena en la que Diddy va en un carro de Mina o Donkey va controlando una lancha o toda velocidad. Existe tanta variedad entre estos personajes que Nintendo dice que DK 64 es como tener 5 juegos en un sólo cartucho. Por si esto fuera poco, el juego estará lleno de mini juegos a diestra y siniestra.

Donkey Kong o Wave Race 64.



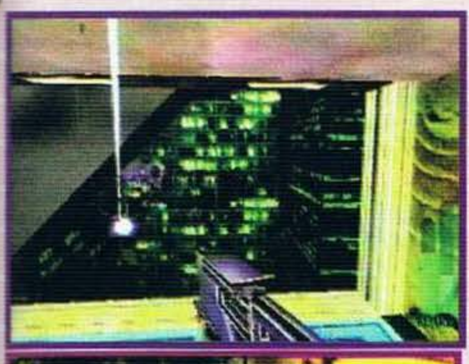
Por cierto, al parecer los japoneses han resuelto el problema del Expansion Pak para este juego (recordemos que si uno no tiene Expansion Pak, no podrá jugar DK 64) y ellos venderán el paquete del cartucho con el Expansion Pak. Este paquete tendrá un precio de 7800 Yens lo cual es bastante conveniente pues si se compraran estos dos artículos por separado costarían un 20% más.



Otro dato curioso que podemos dar al respecto de Donkey Kong es que se anunció que la serie de TV (la que está hecha con gráficos de computadora) se comenzarán a trasmitir en aquel país a partir del mes de Octubre. Quizá esta caricatura ayude a hacer todavía más popular el concepto de DK en aquel país.

Perfect Dark

Perfect Dark fue otro juego que pudimos observar. De la misma forma que DK 64, la versión que jugamos en el Space World no difería mucho de los que vimos en el E3, y aquí sí tenemos un poco de dudas sobre qué tan adelantado van con este juego, pues los videos que se estuvieron mostrando de este juego no diferían de los mostrados en LA en mayo. Es más, si nuestra memoria no nos engaña podríamos asegurar que se trataban de los mismos.





Precisamente por eso mencionábamos al principio de este texto sobre los juegos de Rare que no todos estarían listos para este 1999 como lo había prometido Nintendo en Mayo, pues aunque Donkey Kong 64 y Jet Force Gemini sigan con su fecha de



lanzamiento (Noviembre 22y Septiembre 27) la fecha de Perfect Dark no está tan clara, ya que en Japón dicen que saldrá hasta Febrero del 2000 y para América que será para finales de 1999.

El juego que sí vimos bastante adelantado fue Jet Force Gemini, pero como ya lo tenemos en la portada de este ejemplar, pues ya no tiene caso que volvamos a hablar de él.



Custom Robo

Nintendo | D. en A. (X) | 128 Megabit | Noviembre 1999

Más o menos siguiendo la onda del concepto de Pokémon, Nintendo prepara un juego para el N64 que mezcla elementos tanto de acción como de RPG. En Custom Robo, el personaje que controlas recibe como regalo un Custom Robo (un robot de juguete que pelea por ti en escenarios especiales) al mismo tiempo que tu primo y juntos van a probarlos en el Holosseum. Por alguna extraña razón resulta que tú eres muy hábil para utilizar a estos Custom Robos y la voz se corre... ahora todo mundo quiere pelear contra ti, pero tu objetivo no sólo es recibir retos, sino entrenar e ir compitiendo para poder retar al campeón de los Custom Robos "Mamoru".

La forma en la que se mezclan los conceptos anteriormente mencionados es sencilla. Este juego es RPG en el sentido de que tu personaje va recorriendo la ciudad en busca de retos, va hablando con gente y va comprando ítems. La acción viene al momento de comenzar las batallas, ya que aquí controlas a tu robot quien





con sus diversos ataques tiene que derrotar al rival. Para eso te puedes valer de golpes, disparos y hasta bombas. El tipo de ataques que puede ejecutar tu Robot dependen tanto de la experiencia que él va adquiriendo como de las refacciones que le puedes ir comprando y poniendo. Las refacciones las puedes comprar con el dinero que vas ganado por las batallas y hay de diversos precios, pero si quieres tener un Robot que sobresalga de los demás, pues entonces tienes que juntar dinero para comprar las refacciones caras. Este es un juego muy entretenido y que requiere de bastantes horas de juego para terminarlo. Los gráficos no son de los mejor que pudimos ver en el piso del evento, pero eso se compensa con la acción en las batallas. Aunque es un juego bastante entretenido, en realidad no se pierde mucho por el momento si no lo piensa traer Nintendo.







Shigesati Ito's No. 1 Bass Fishing

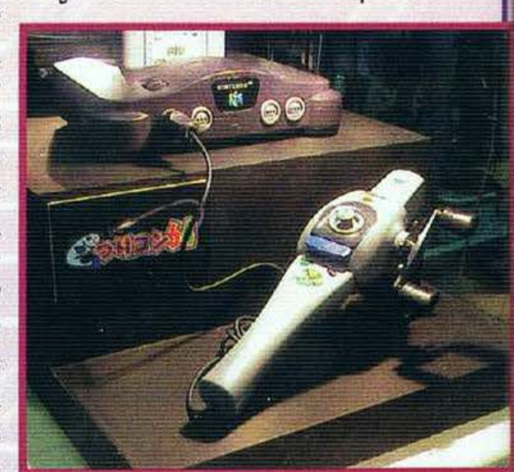
Nintendo | D. en A. (X) | 128 Megabit | Abril 2000

Según Nintendo, este es el juego de pesca más real que se ha hecho hasta el momento, pues tiene diversos elementos que así lo sugieren. Primero que nada tenemos una representación de diversos lagos y presas donde puedes pescar y en donde factores como la topografía y el medio ambiente influyen para que los peces sean más grandes, desconfiados y otros factores extras. La forma en la que tomes la caña de pescar y la muevas también influye para que los peces se acerquen con confianza o los ahuyentes con todo el escándalo que puedas hacer. Al estar pescando tienes dos cámaras en pantalla: una con la que puedes monitorear la forma en la que se mueve la caña y la otra con la que ves al pez y los movimientos que éste se encuentra ejecutando para así hacer lo mejor y evitar que se te escape.



Pues este sí parece ser un buen juego, sin embargo, tenemos que recordar que estos juegos no son muy populares en nuestro país y que por si eso fuera poco, ya tenemos suficientes de este tipo de juegos con nuestros vecinos del norte.

Nintendo está trabajando en un Control especial en forma de caña de pescar para el juego de Shigesati Ito's No.1 Bass Fishing. Aquí te presentamos una foto en el que puedes apreciar la forma que tiene y cómo es que están acomodados los botones. Es probable que este control no llegue a nuestro continente, pero te lo presentamos para que lo conozcas.



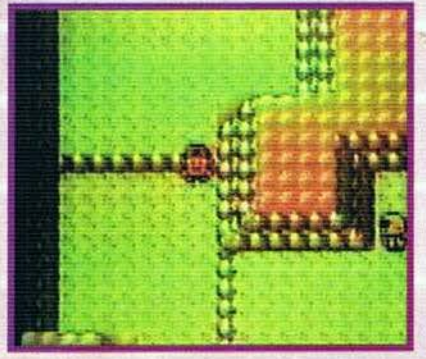
Juegos de Game Boy

En realidad, mucho del peso del evento recayó sobre las nuevas versiones de Pokémon: Silver y Gold. En el piso del Space World había muchas máquinas en las que podías jugar las dos versiones. Una mala noticia para los videojugadores de ese país es que la salida de este juego se retrasaría un par de meses por diversos motivos, sin embargo esto no es tan malo, pues este título tendrá una muy buena cantidad de opciones. A nosotros los videojugadores norteamericanos no nos preocupa mucho esto del retraso, pues a final de cuentas nosotros no lo veremos hasta mediados del 2000.



Pokémon Gold y Silver





¿Por qué este juego tuvo mucho tiempo de retraso? la respuesta es simple: Los programadores se pasaron meses analizando nuevos conceptos y elementos que incorporarían al juego (así como seleccionando a los nuevos personajes) y que debemos decir le darán una nueva vida al juego. A continuación hablaremos de todo lo nuevo que se va a incluir en este título. Si eres fanático de Pokémon entonces no podrás esperar a tener este nuevo juego en tus manos.

Primero que nada, los programadores arreglaron el problema del Pokédex (Siiiiiiiiiiiiiii). Eso quiere decir que no más molestas cajas para



guardar a tus Pokémon, estos serán fáciles de organizar y también muy fácil para cambiarlos y ponerlos a pelear (si esto no lo hubieran arreglado, hubiera sido un grave error).

El número de Pokémon en este juego es bastante elevado: Existen 250 clases de personajes (entre evoluciones y personajes normales).



Una de las ventajas de esta nueva versión es que podrás intercambiar personajes entre las versiones Silver y Gold a través del cable Game Link, pero además podrás intercambiar personajes con las versiones anteriores (Red, Green, Blue, Pikachu) y de hecho hay algunos Pokémon que sólo los podrás sacar de las versiones viejas. Lo que no mencionaron es qué pasará si intentas intercambiar un personaje de los nuevos a las versiones viejas, pero eso ya lo veremos después.

Otra forma en la que podrás obtener Pokémon extraños es por medio del Pokémon Egg. Si tú pones juntos a un Pokémon macho con uno hembra, probablemente puedan producir un huevo y lo que salga de este huevo puede variar dependiendo las características de los Pokémon que pusiste juntos.



¿Qué es el Pokégear? Pues es otro de los tantos inventos del Profesor Oak. El Pokégear son una serie de aparatos que ayudan a los Pokétrainers a estar en contacto. Con ellos puedes saber qué hora es y el lugar exacto en el que te encuentras, también puedes recibir llamadas de otros entrenadores o señales de radio. Y es que otro de los elementos nuevos de Pokémon Silver y Gold es que este juego tiene un reloj interno y el tiempo en el juego transcurre como en un día normal. Esto te abre muchas posibilidades, pues algún entrenador te puede hablar para quedarse de ver contigo e intercambiar algunos Pokémon. También podrás asistir a las pláticas y conferencias impartidas por el Profesor Oak para saber más sobre los Pokémon. Obviamente algunos de estos eventos sólo ocurrirán ciertos días a ciertas horas. ¿Será posible entonces que algunos Pokémon aparezcan en el mapa a ciertas horas?



Una última innovación en este juego es la capacidad que ahora tienen los Pokémon de usar ítems y no sólo sus propios ataques. Existen ítems que pueden usar cualquiera de los personajes, pero existen algunos que hacen más fuertes los ataques de un Pokémon de cierta especie.



Como podrás ver, todo este tiempo no pasó en balde y el juego que próximamente estará a la venta en Japón, tiene bastantes opciones para mantenernos ocupadas hasta que salga la nueva versión... tal vez para el Game Boy Advance.

En Pokémon Silver y Gold encontrarás nuevos personajes para capturar.



The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterium Tree

Nintendo | 32 Megabit | D. en A. (✓) Sin fecha definida | 21 de Noviembre

Ya hace bastante tiempo que vimos una aventura de Link para el GB (la re-edición para el GBC no la contamos) por lo cual nos dio bastante gusto ver que Nintendo en este evento presentó un nuevo juego de la serie "The Legend of Zelda". En este título, la historia es la siguiente: En la tierra de Hyrule, la princesa Zelda -guardiana de las estaciones y de la Trifuerza- ha sido secuestrada por Ganon. Sabiendo que Link se lanzaría inmediatamente a su rescate, Ganon divide la Trifuerza en 8 partes las cuales esconde en los rincones más inhóspitos de Hyrule. Pero eso no fue todo lo que este sujeto hizo, sino que también tomó el bastón de las estaciones y lo ocultó en un mundo interdimencional, lo cual causó un caos en Hyrule que Link debe resolver antes de que sea demasiado tarde.







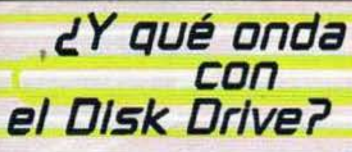
Como verás, el juego se ve muy similar al primero de la serie, sin embargo tiene algunas diferencias significantes. Para comenzar te diremos que este juego será exclusivo para el GB Color. Otra cosa estética que te podrás dar cuenta al jugar es que aunque el Scroll sigue siendo en gran parte de "pantalla por pantalla" como en el primero, existen calabozos en los que el Scroll se mueve libremente, puesto que hay cuartos muy grandes. Los anteriores cambios son interesantes, pero lo mejor no es eso. Gracias al "Rod of Seasons" Link puede cambiar las estaciones del año en cada una de las pantallas que se encuentra. ¿Esto con qué motivo? Pues dependiendo la temporada en la que se encuentre, los elementos de los mapas cambiarán y sólo habrá cosas que se podrán hacer en ciertas temporadas del año. Nuevos personajes ayudarán a Link en su misión. Uno de ellos es un canguro de nombre Rikki. él ayuda a Link a eliminar a sus enemigos.
Otro personaje que ayuda a Link es una brujita de nombre Maple. De hecho, ella juega un papel muy importante dentro del juego, ya que ella aparecerá de vez en cuando en el juego y hará que los eventos del juego cambien al azar. ¿Esto con qué motivo? pues la cuestión es que el juego se puede desarrollar de tres formas distintas. Es decir: Si tú y un amigo comienzan a jugar y después de algún tiempo comparan sus avances, podrán darse cuenta que su misión no se parece en absolutamente nada por la intervención de este personaje. En total el juego puede cambiar radicalmente en 3 distintas formas. A esto se le llama "Link System" y es una de las tantas formas en las que Nintendo busca explorar nuevas ideas para los videojuegos del futuro.

Aquí podemos ver la forma en la que el clima influye en el juego. Sólo hasta que cambias esta pantalla a invierno puedes tomar el cofre que se ve en la imagen.





¡Hey! A esta muchacha siempre la encontramos en el Space World y siempre va disfrazada de algún personaje de Nintendo. Este año decidió disfrazarse de Star Fox. El disfraz estaba muy bien realizado, lástima que no se pueda apreciar por completo en la foto (con cola, pistola y botas).





Este evento sirvió de marco para que Nintendo presentará en Disk Drive. Tal como lo mencionamos en su ocasión, este nuevo periférico para el N64 sólo estará disponible para aquél país. De hecho, Nintendo ha creado un infraestructura muy grande en cuestión de comunicaciones y servicios para poder servir a los propietarios de este sistema. Este servicio tiene el nombre de Land net y la compañía Radnet se encargará de manejarla. El servicio estará disponible a partir del 1o. de Diciembre.

Supongamos que...

Vivimos en Japón y queremos entrar al servicio de Land Net. ¿Qué es lo que necesito para poder accesar y qué es lo que voy a obtener? Pues por principio de cuentas necesitarás todo un paquete que se venderá por separado y que incluye:

1) Tu N64.
2) El Disk Drive.
3) El Nintendo 64 Módem (Un cartucho que servirá de Módem).
4) El cable modular (para conectarse a la red).
5) El Expansion Pak.
6) Un disco de membresía con el que te podrás conectar de una forma muy amigable a la red.



El Disk Drive, listo para entrar a Land Net.

Una vez que tengas todo eso podrás ingresar al servicio de Land Net. Los beneficios que podrás obtener son variados. Por ejemplo:

- Podrás bajar de este servicio dedicado algunas actualizaciones para tus juegos del Disk Drive, como nuevos mundos, personajes, misiones,

escenarios, etc.
* Entrarás en competencia contra videojugadores de todo Japón en los juegos que soporten este servicio.
* Podrás ver a otros videojugadores competir y así aprender algunas técnicas útiles.
* Obtener demos de juegos que apenas van a ser lanzados. Podrás hasta mandar ideas y comentarios de estos Demos.
* Podrás intercambiar información con tus amigos vía Internet.
* Podrás navegar a través del WWW.
* Además obtendrás otros servicios como una revista en línea, noticias, archivos de noticias y hasta pordrás oír en exclusiva la música de nuevos artistas.





El juego DT te permite jugar con el Disk Drive por medio del Game Boy Color a través del GB cable. La información del juego la sacas del Disco y puedes grabar los datos en él. EL Game Boy Cable te permite jugar con el GB y el N64 al mismo tiempo y tendrá mucha utilidad con el Disk Drive.



Ahora regresemos a la triste realidad: Nosotros no vivimos en Japón y no tendremos este servicio. Aunque no todo está perdido. Entre el Doplhin y el Game Boy Advance (lee la información en el Extra de este número) podremos tener esto en América y más.

Pues bueno, eso fue nuestro reporte del Ninstendo Space World de este año.

F-Zero-X Expansion Kit requiere del cartucho y un disco para poder usarlo. En él puedes crear nuevas naves, editarlas y crear circuitos.



Aunque estos no fueron todos los juegos que se mostraron en este evento sí son los más interesantes. Como podrás ver, no sólo el fin de año pinta bien para los videojugadores de nuestro continente por las cosas que se están preparando en América, sino también por lo que programan en Japón. Por lo pronto, nosotros esperamos con ansias el siguiente evento de Nintendo, pues por las fechas en las que éste se realizará, es seguro que veamos algunas cosas del Doplhin, si no es que las vemos antes en el próximo E3.

Talent Studio y Paint Studio son dos juegos que aprovechan las cualidades del Disk Drive. Captura tu imagen y edítala para ponérsela a un modelo 3D o para pintarla y exportarla después a otros juegos de DD.





Ya ha pasado casi un año desde que Take 2 Interactive lanzó aquel juego tan original programado para el N64 por DMA. Con tan sólo 64 megas de memoria, personajes, situaciones chuscas y un concepto totalmente original, nuevo y divertido, Space Station Silicon Valley sorprendió a todos, tanto a programadores de otras compañías como a los que nos encargamos de llevarte toda la información de los videojuegos. Después de que este título ganó premios en varias partes del mundo, Take 2 decidió llevar a cabo la traslación para el Game Boy. Cuando escuchamos esto, nos pareció buena idea... pero momentos después comenzaron las dudas, como por ejemplo, cómo le harían para que todo el juego, que es en 3D, encajara en una plataforma de 2D. En fin, precisamente para esto es el previo de este juego, para qué veas cómo va a ser.





Siendo una fiel adaptación de la versión de N64, la historia no cambió, contrario a lo que nosotros esperábamos, así que te encontrarás con la misma problemática: Resulta que unos científicos inventaron una estación espacial llamada Silicon Valley. Esta estación, además de que servía para hacer experimentos con ecosistemas artificiales y robots con forma de animales, también la preparaban para que fuera un buen parque de diversiones. Después de lanzar la estación al espacio, en la tierra perdieron comunicación con ella y con los científicos y se extravió. Poco tiempo después (mil años...), los científicos de la tierra detectaron que la estación espacial Silicon Valley había emprendido su viaje de regreso a la tierra, pero como los tripulantes humanos ya habían muerto, los animales robots habían tomado el control y todo era un caos... la estación se dirigía velozmente hacia la tierra y el impacto era inevitable. Por esta razón, la presidenta de la tierra, la señora Frank Bloke decidió enviar al héroe Dan Danger y al robot Evo a la estación espacial para que resuelvan el problema.





Una vez a bordo de la pequeña nave que los llevaría hasta el lugar de su



misión, Dan y Evo, al no ponerse de acuerdo en la música que escucharían durante el viaje, tienen un pequeño conflicto, por lo que pierden el control de su nave, se estrellan en Silicon Valley y al mismo tiempo, arrollan al perro Roger, separándolo de su amada oveja Flossy. Debido a esto Evo salió disparado y su cuerpo se fragmentó en cuatro partes, quedando sólo el chip. Ahora Dan tendrá que guiar a Evo Chip por todo Silicon Valley para que encuentre su cuerpo y así pueda tomar control de la estación espacial.

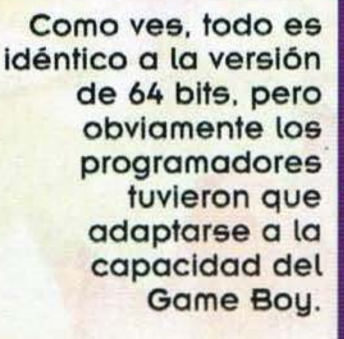




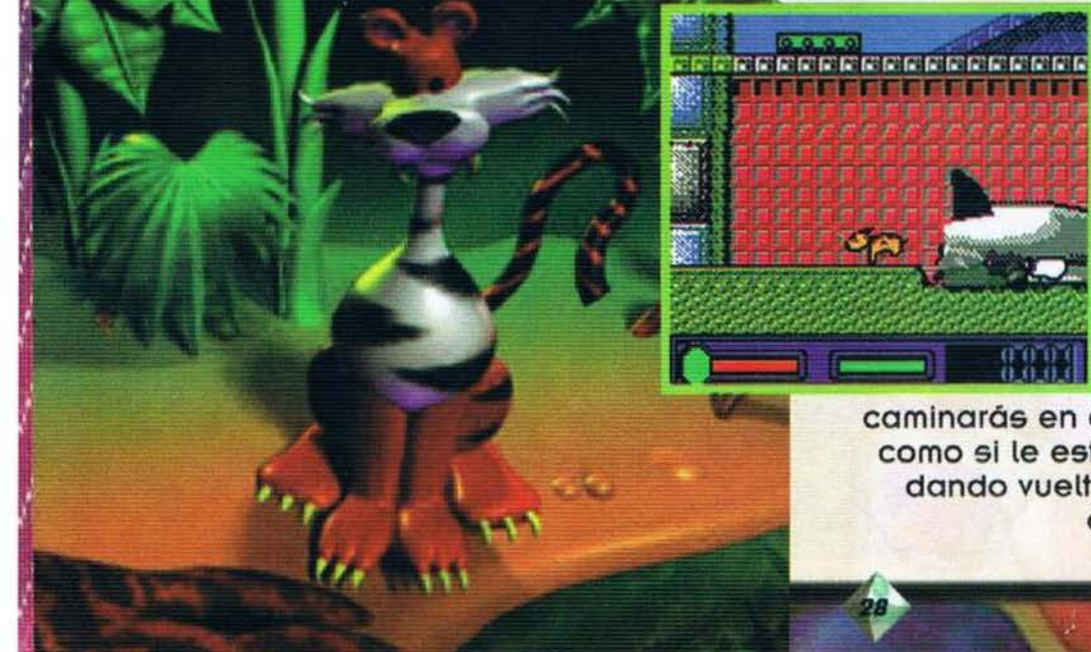


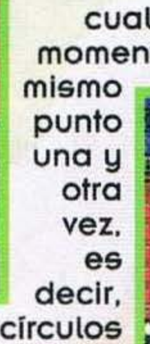


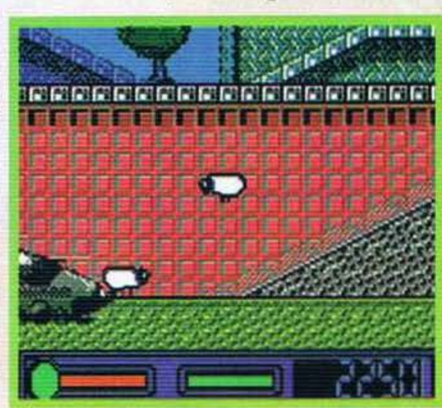
Como ves, todo es idéntico a la versión de 64 bits, pero obviamente los programadores tuvieron que adaptarse a la capacidad del Game Boy.



Lo primero que se tuvo que resolver fue la cuestión 3D, la cual se tuvo que cambiar por 2D. De cierta forma se necesitaba un poco de ingenio para que el sabor de la tercera dimensión no se perdiera, así que en lugar de que se programaran escenas en donde caminas libremente, en su lugar los programadores crearon mundos planos en donde avanzas en "loop", o sea que si empiezas a caminar desde un punto hacia cualquier dirección, llegará un momento en el que llegues a ese mismo punto una y otra vez, es decir, caminarás en círculos como si le estuvieras dando vueltas a un cilindro.







El ambiente 2D cambia totalmente la forma de jugar, aunque el concepto sea el mismo. Gráficamente se pierden la gran parte de los detalles que eran esenciales en el N64, pero la forma en la que se resolvió esto fue precisamente quitando la necesidad de encontrar estos detalles, lo que redujo bastante la complejidad del juego comparándolo con el original.



Se trató de incluir a todas las especies de animales que hay en el juego original y aunque no pudimos ver todas, Take 2 dice que estará la gran parte de ellas; lo poco que vimos era que los animales conservan las mismas características y las mismas habilidades, pero como te dijimos, aquí el CPU no te ataca tan fuerte. Igual que en el N64, aquí te encuentras con pantallas en donde podrás ver las habilidades de cada animal, como la inteligencia, la resistencia al agua, fuerza, velocidad, etc. También están todos los escenarios y las secciones de los ecosistemas artificiales, así que te seguirás encontrando con el Euro Eden, Artic Kingdom, Jungle Safari y Desert Adventure.



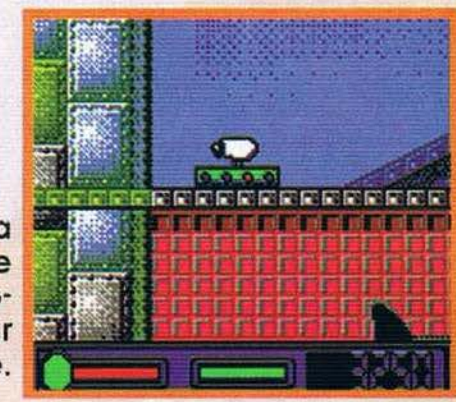
El otro punto a resolver era el asunto de los animales. Si recuerdas, el chiste del juego era desactivar a los diferentes tipos de animales y después pasar a Evo a los cuerpos desactivados y así utilizar las habilidades de cada animal para realizar diferentes cosas. Pues bien, el sistema sigue siendo el mismo, sin embargo debido a que es bastante complejo poner a muchos animales en pantalla, el cambio aquí fue que son muy pocos animales los que aparecen simultáneamente, además de que su agresividad es mucho menor, con lo que se facilita aún más el juego.

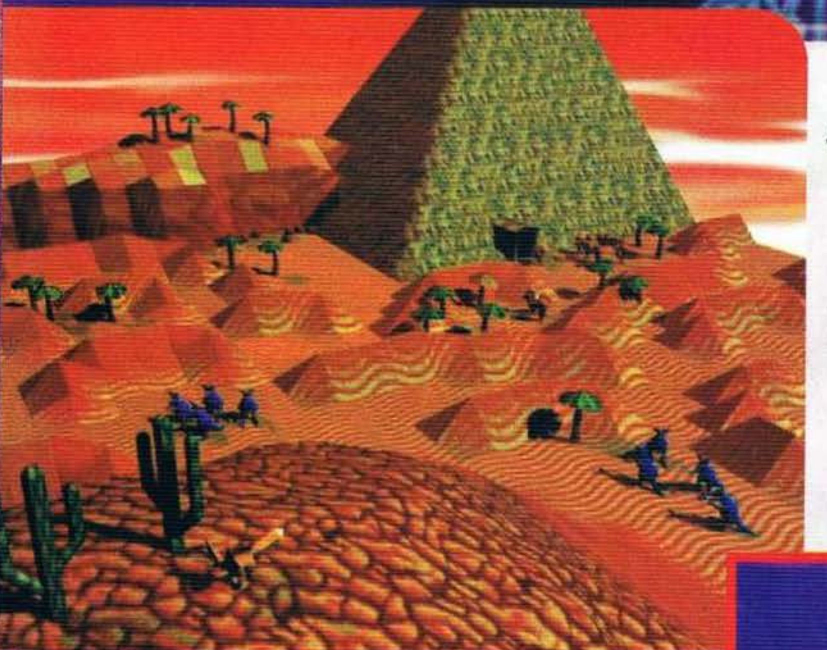


La mecánica es idéntica en todos los aspectos, inclusive hasta las misiones llevan el mismo nombre, aunque a algunas les quitan o les cambian uno o dos objetivos debido a lo de los detalles de los que hablamos. Aquí también tendrás que juntar energía, cápsulas de poder y hasta los trofeos de cada escena. Estos, si recuerdas, no se programaron correctamente en el N64 lo que dio pie a que no pudieras acceder a una escena secreta... ojalá que aquí eso haya sido corregido.

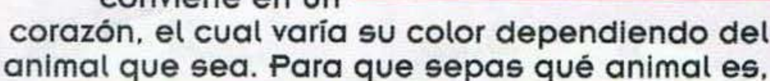


Igual, al terminar una escena, tendrás que dirigirte al teletransportador para pasar a la siguiente.





Al momento de que Evo tiene que cambiar de cuerpo, estéticamente es diferente que en el N64. Ahora, cuando desactivas a un animal, en lugar de que se quede el cuerpo tirado, se convierte en un corazón, el cual varía su color dependiendo del animal que sea. Para que sepas qué animal es, basta con colocarte sobre el corazón y en la parte de abajo de la pantalla aparece su figura. Si quieres cambiarte, sólo presiona el botón Select. Un factor que se conservó es que puedes seguir usando a Evo sin cuerpo, pero en esta versión pierde mucha más energía.





La movilidad es un poco rara, pero un buen punto es que cambia bastante dependiendo al animal que estés controlando. Decimos que esto es bueno porque esa es la esencia de este título, sentir que realmente estás utilizando a un personaje totalmente distinto y gran parte de eso se consigue con una buena movilidad y este juego la tiene.

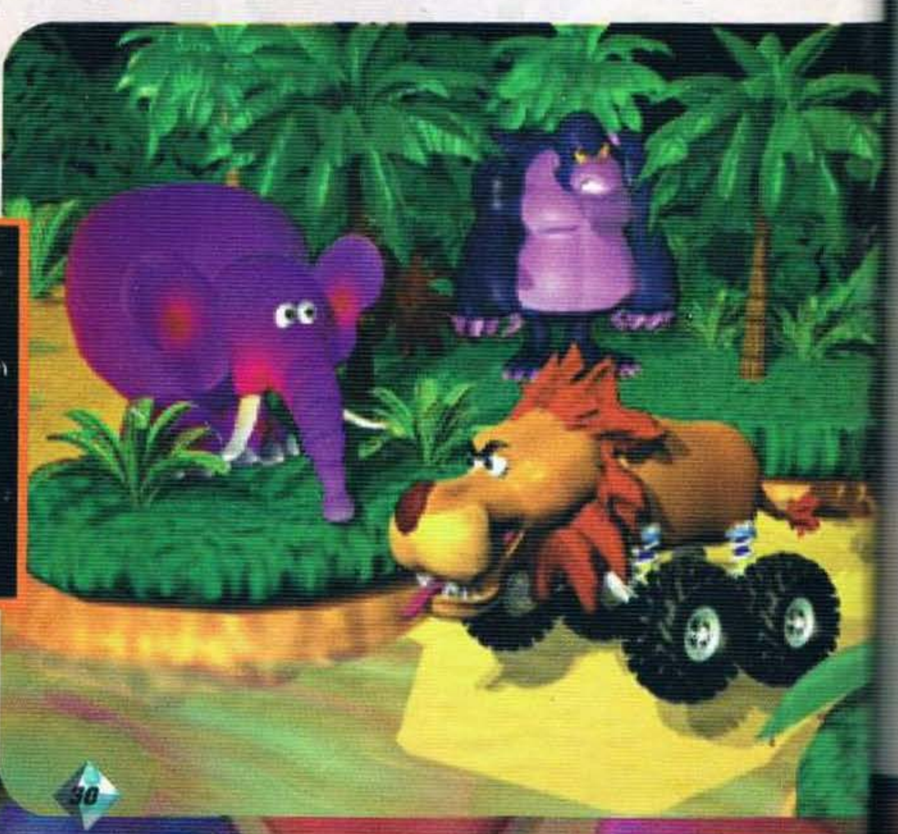




Posiblemente se incluya una opción la cual te permitirá jugar el juego en varios idiomas, entre los que están el alemán, el francés, el inglés, el holandés, el italiano, el sueco y el español. Esto es también un punto a favor, pues SSSV tiene mucho humor en sus textos y ahora sí, si no le entendías muy bien al inglés, podrás entenderle. Hay muchas posibilidades de que se conserve esta opción, pero lo que nos hace dudar un poco, es que la versión del N64 también iba a incluir el español como idioma alternativo, sin embargo de último momento se suprimió y esta opción sólo se incluyó en el juego europeo. Falta esperar a la decisión de Take 2 de aceptar esto para América.

Ich sagte doch, die Gegend wurde von Meteoriten getroffen - und es scheint, als käme noch einer. Ich sehe da ein paar Brocken, die eine gute Brücke abgeben würden - wenn Du sie anheben kannst.

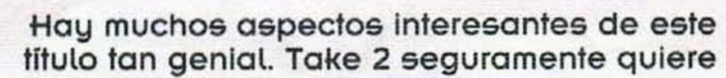
• Heb die Meteoriten-Brocken an.
• Bring mir etwas auf einer Sprungfeder!



Cuando te eliminan o concluyes una escena, aparecerá un cinema de Dan Danger desde la nave; detalles tan jocosos como éste se conservaron del juego de N64.







Hay muchos aspectos interesantes de este título tan genial. Take 2 seguramente quiere igualar el éxito que tuvo SSSV del N64 y quizás lo logre, pero deberá afinar uno que otro detalle. La traslación es buena pero es difícil saber si hubiera sido mejor bajo la programación de DMA, los programadores del juego original, pues esta traslación la está llevando a cabo Tarantula. De gráficos sencillos y un sonido bueno, Space Station Silicon Valley de Game Boy se perfila para ser un juego sobresaliente, sobre todo por su compatibilidad con el Game Boy Color, además de que es un juego perfecto para los que gustaron del juego original, pues así podrán jugarlo en cualquier parte.

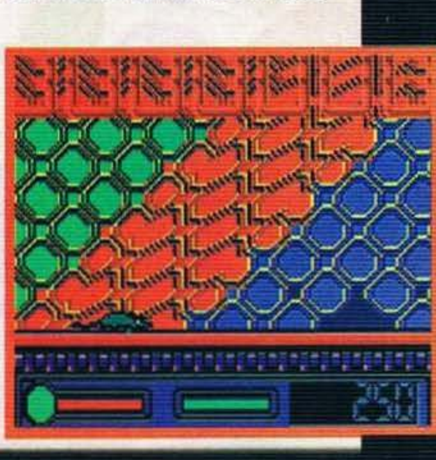






Si te fijas, todas las fotos son a Color, obviamente porque el juego es compatible con el Game Boy Color, sin embargo, si no cuentas con este sistema, no te preocupes pues Space Station Silicon Valley también lo podrás jugar en el Game Boy Clásico, Pocket y Super Game Boy, pero la única diferencia es que no podrás apreciar en estas variaciones del GB, ciertas animaciones y cinemas display.

Como te dijimos, ojalá que Tarantula haga un trabajo igual de bueno que el de DMA pues este título tan original, se lo merece.





a fondo

LUCKY LUKE



Hace mucho tiempo, cuando el lejano Oeste era el peor lugar para vivir, todos los villanos más temidos fueron capturados por lo que el Oeste de los Estados Unidos se convirtió en un lugar pacífico. Pero esto no duró mucho tiempo, ya que un buen día, los prisioneros se organizaron para efectuar la huída más grande de todos los tiempos. Para ese entonces, un sheriff de nombre Luke echaba mano de la Ley para encarcelar a los delincuentillos que sólo armaban alborotos en las cantinas. En el terrible día en el que los bandidos lograron escapar de las rejas de la prisión, todos ellos eliminaron a los sheriff que lograron capturarlos, quedando así un solo comisario vivo, Lucky Luke. Así nuestro héroe comienza la cacería de Billy the Kid, Jesse James, Pat Poker y los hermanos Dalton en cada una de sus ciudades. Luke deberá enfrentarse a un sinfín de obstáculos para poder enfrentar a los malhechores cara a cara y ponerlos nuevamente tras las rejas.



INFOGRAMES
Compañía



Compatible



Clasificación

Desarrollado
INFOGRAMES

8 megabit
Memoria



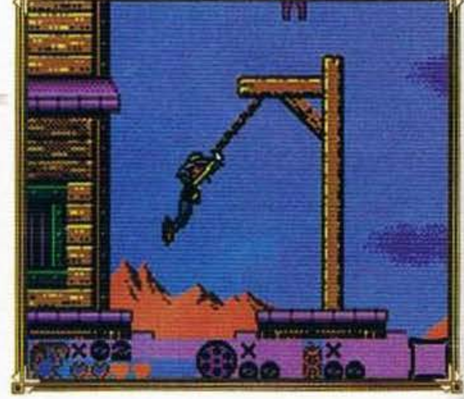
Acción
Categoría



Julio 1999
Fecha de Salida

LOS ESCONDRIJOS DE LOS BANDIDOS

Lucky Luke es un juego de aventura combinado con acción en donde encontrarás diversos obstáculos como ciudades llenas de maleantes, diligencias descarriadas, minas con muchísimos peligros y muchas sorpresas más a lo largo de sus 12 niveles. Para que te des una idea de los diferentes escenarios, permítenos comentarte algunas de sus características.



Algunos niveles son bastante sencillos con una acción en side-scroll, nada fuera de este mundo, sin embargo cuentan con varios elementos como ítems necesarios para pasar, algunas otras ocasiones deberás hacer uso de tu pistola para activar algunos objetos y hacer tu camino más fácil, y en otras deberás utilizar cargas explosivas para descubrir algún camino extra o simplemente algunos bonus.



También tenemos las escenas en donde debes de preocuparte por sobrevivir al permanecer en alguna posición, por ejemplo, tenemos este nivel en donde debes permanecer arriba de una diligencia mientras corre a gran velocidad, ya que es perseguida por indios, aquí sólo debes medir perfectamente todos los elementos para poder pasar sin ningún rasguño.



No podían faltar los buenos niveles de bonus, por lo que los programadores lograron hacer algo bastante interactivo y con mucha relación, es un tiro al blanco para destruir unas botellas que están sobe una vitrina de una cantina, muy al estilo del viejo Oeste.

TODO LO NECESARIO PARA SER UN BUEN VAQUERO

Es lógico que no vas a utilizar una resortera para capturar a todos los maleantes, por lo que te daremos todos los ítems que necesitas para poder avanzar en el juego.

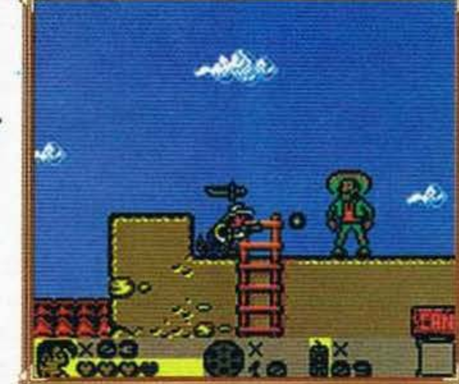
TNT:

Como en toda película de vaqueros, es obvio que necesites algo con mayor potencia que un simple revólver para abrirte paso por cuevas o minas, por lo que la dinamita es una excelente opción que cubre algunas de tus necesidades como ya lo mencionamos, e incluso para descubrir algunos bonus escondidos.



Balas:

Muy bien, como todo un comisario, cuentas con un buen revólver, sin embargo necesitas balas para poder enfrentar a los malhechores ¿no lo crees? Bueno, pues puedes encontrar balas en estos vistosos recargadores que los puedes encontrar a lo largo de los niveles o incluso obtenerlos al eliminar a algún forajido.



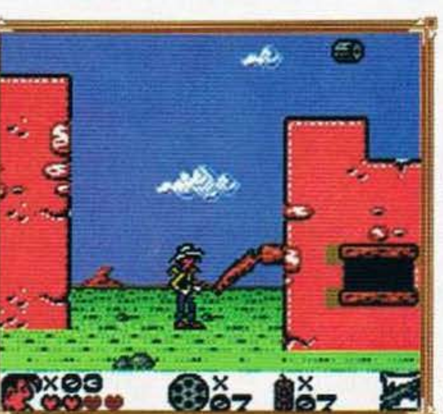
Estrellas:

Estos elementos realmente sólo son un bonus de puntos, ya que no afectan durante el juego más que en tu marcador, así que puedes tomarlos o simplemente pasarlos de largo, sin embargo hay varias de estas estrellas de comisario que están ubicadas en lugares algo difíciles de alcanzar, por lo que podría representar un buen reto el tomar todas las estrellas de cada nivel.



Items Especiales:

Al parecer, en todos los niveles de side-scroll necesitarás encontrar al menos uno de estos ítems especiales para proseguir tu camino, por ejemplo, en el primer nivel debes de encontrar una vara para colocarla en donde se encuentra una rama rota y así saltar una barda que impide que prosigas, o por otra parte, en el 4o. nivel (contando la escena de bonus cono nivel) debes encontrar las herraduras de tu corcel y así él destruirá una pila de cajas que obstruyen tu camino.
Como ves, el juego tiene algo más que el solo hecho de avanzar y disparar por todos los niveles.





Corazones:

Como puedes ver en la parte inferior izquierda de las fotografías, Luke cuenta con 4 corazones de energía, así que este ítem le recuperará una cuarta parte de la energía a nuestro héroe.

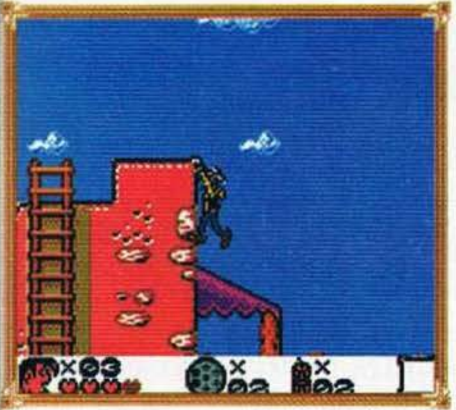


MOVIMIENTOS RAPIDOS

Es lógico pensar que no sólo las armas hacen a un buen comisario, necesita tener fuerza, destreza tanto física como mental y lo más importante, buenos reflejos. Pues créenos que en este título no se hace la excepción, ya que tendrás que ser muy perspicaz para poder ver todos los elementos del juego y sacar el mayor provecho de ellos. Por ejemplo, en el primer nivel, en algunas de las casas podrás ver algunas vigas de madera que sobresalen de la construcción, salta y agárrate de ellas para alcanzar algunos ítems que están muy altos, o tal vez en la siguiente escena de side-scroll hay algunas tablas sobre unos barriles y por encima de los extremos de la tabla, se encuentra un yunque atado a una estructura; párate sobre el extremo de la tabla que está en el piso y dispárale a la cuerda que sostiene el yunque, para así salir disparado por los aires y alcanzar los niveles superiores de las casas.







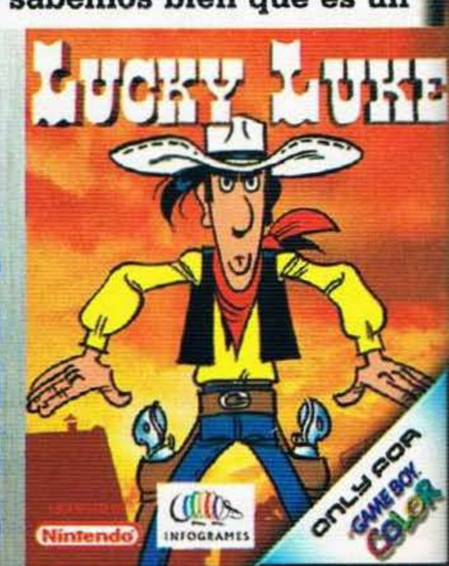
En algunos niveles podrás subir a la parte superior de las casas tan solo subiendo por las escaleras, en algunas otras ocasiones debes saltar para agarrarte de las esquinas de la superficie para subir.

Recuerda, un buen comisario tiene un temple de acero, así que no tienes que titubear al enfrentarte contra algún bandolero, o es su vida o la tuya la que está en peligro.



Como podrás notar, este es un juego sencillito, muy al estilo de los grandes clásicos del Game Boy, pero con su toque muy especial. Como sabemos bien que es un título del que nos van a estar preguntando por los passwords, de una vez te los damos por si se te dificulta demasiado alguno de los niveles.

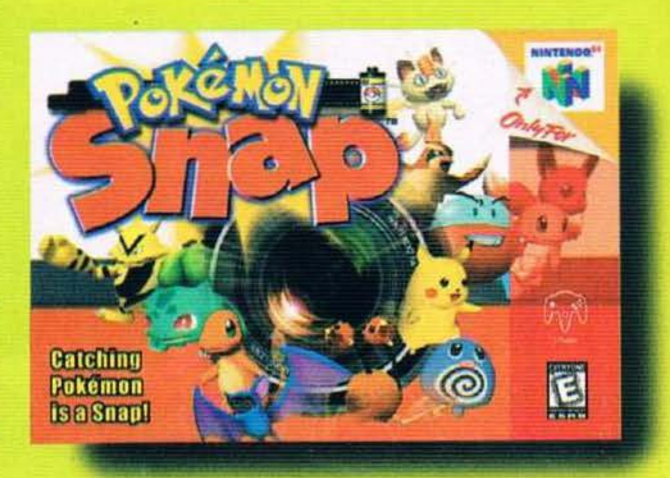






¡ ATRAPALOS A TODOS !

FORMA TU COLECCION CON LOS PERSONAJES MAS BUSCADOS DEL MOMENTO...



POKéMON

Catch 'em if you can!

Bajo licencia autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Nintendo

MUSEO



El Juego

El terror es un género que ha sido bastante explotado en distintos medios, tanto en libros, relatos, leyendas, cine y lo que nos concierne: Los videojuegos. Es normal que así sea, pues el horror siempre ha acompañado al ser humano y también es un hecho que nos guste asustarnos, pues liberas cantidades de adrenalina y es una experiencia placentera que nos libra del estrés, pero ahora trataremos sobre un juego que tiene un tema conocido, pero tal vez no captaste a la primera qué tanta historia tiene, así que empecemos por el principio. Cuando se planeó llevar la historia de Vlad Dracul al cine, no pudo llevar el título de Drácula por asuntos de derechos y otras cosas legales, así que llegó al séptimo arte bajo el nombre de NOSFERATU, película muda de 1922 que se convirtió en un clásico y pilar del cine de terror. Luego pudo arreglarse todo y salieron varias películas diferentes de Drácula (pensamos que la mejor y más apegada a la historia real es la versión de Bram Stocker, de la cual también se hizo un juego). De allí, se tomó el concepto para este título que salió para el SNES. Por esa razón se nos hace correcto hablar primero de este juego y luego en otra ocasión, hablaremos de Castlevania, además, como dato curioso, este título fue de los primeros en anunciarse para el SNES y fue el que más se retrasó, pues salió en 1994.





Este título tenía una perspectiva de 2-D, con movimientos reales tipo Prince Of Persia. Este mismo fue el que estableció este tipo de juego, pues salió primero para PC y luego para los sistemas de Nintendo, pero Nosferatu manejaba más que nada un estilo de pelea más elaborado, los laberintos no eran tan difíciles de resolver, más que nada, una escena tenía bastantes cuartos diferentes dándole mucha variedad, ya que podías jugarlo de principio a fin varias veces pasando bloques distintos. En una escena había dos salidas, cada una con otras dos y así sucesivamente, incluyendo el jefe.







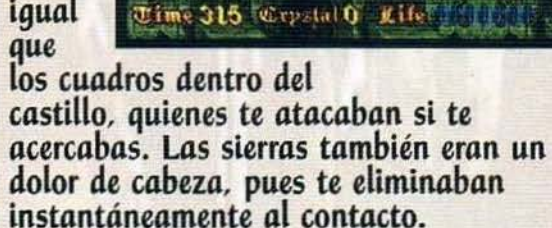
Como ya te mencionamos antes, el héroe de este juego cuenta con distintos ataques y movimientos para poder enfrentar a los sirvientes de Nosferatu y todas sus trampas a lo largo de las seis etapas que consta este título.

Trampas, Enemigos y Obstáculos

Para llegar con el malvado Nosferatu debías pasar bastantes peligros, las trampas eran bastante comunes y también se activaban o desactivaban con switches o por intervalos de tiempo. Los picos salían con la proximidad del personaje, igual que los cuadros dentro del castillo, quienes te atacaban si te acercabas. Las sierras también eran un dolor de cabeza, pues te eliminaban instantáneamente al contacto.







Había ciertos obtáculos que necesitabas pasar rápidamente, como estos enormes bloques con picos y algunas puertas; también necesitabas echar mano a tus habilidades y echarle coco para pasar ciertos obstáculos. En algunos sólo debías barrerte para pasarlos, otros bloques debías empujarlos y a veces, los tenías que combinar para seguir avanzando.



Cada que iniciabas una escena podías ver un Demo que estaba muy sencillo pero bien detallado, los jefes eran bastante buenos en su trabajo, podías pasar horas en encontrar cómo derrotarlos. El primero era un licántropo que traía a sus congéneres para ayudarse, destaca el efecto de la metamorfosis de hombre a lobo. Los segundos eran dos simios que no paraban de aventarse con todo, si no llegabas con los 9 cristales, necesitabas todas tus habilidades para vencerlos. El tercero era un zombie bastante grotesco que te amedrentaba de mala manera, lo chistoso es que cuando lo derribabas, vomitaba. Cuando lo eliminabas su cabeza te atacaba, pero sólo era cuestión de esperarla, golpearla y jugar dominadas con ella.



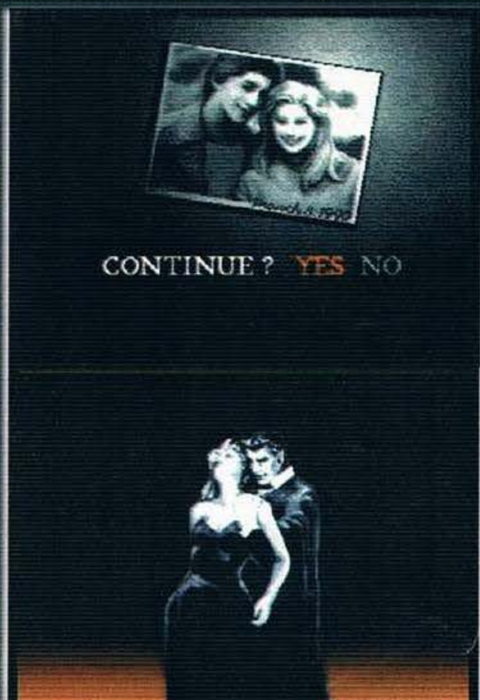






Pero para que no se le hiciera tan pesado estar golpeando zombies y espantos, podía hacerse más fuerte con la ayuda de los cristales, estos eran de tres tipos: Verde: Te subía una unidad de energía, Azul: Te daba un contenedor de energía y el Rojo: Cada tres de estos cristales te hacía más poderoso y tus combos contaban con más y mejores golpes (si tenías los 9 un cristal rojo equivalía a uno verde). También podías encontrar en tu camino un ítem que te permitía tener más tiempo para pasar las escenas.





Continues y El Final

Este es un detalle que da mucho de qué hablar, en la pantalla de Continue te preguntaba si querías seguirle o no y podías ver la foto del héroe y su novia. Cuando elegías no continuar, podías ver cómo Nosferatu se quedaba con tu chica. Pero si lo continuabas más de nueve veces, la novia sufría un cambio en su apariencia, para acabar pronto, se convertía en vampiro. Esto cambiaba el final, ya que si lo acababas continuando menos de nueve veces, la encontrabas sana y salva y se iban del castillo para vivir muy felices. Pero si pasabas los nueve, tu victoria resultaba en vano pues habías acabado con Nosferatu, pero tu novia te recibía con una mordida fatal.

Como ves, Nosferatu era un juego que nos dejó muy buen sabor de boca, lo único malo era que te costaba trabajo acostumbrarte a la movilidad, pero una vez que lo hacías, podías jugar sin problema. La música estaba muy simple, pero te transmitía un "feeling" que te hacía sentir en el castillo mismo. Este es un título que no parecía muy especial, pero ya te comentamos que no es nada más un simple juego, sino que te ofrecía muchas aventuras y también tienen historia qué contar. Recuerda que muchos detalles y elementos de algunos juegos no son coincidencias, sino que tienen una razón y es bueno que investigues para concocer más de cultura universal.



Algo muy curioso fue el tiempo que le tomó a Seta, la compañía que lo desarrolló, hacer este juego. Cuando se anunciaron los primeros juegos de licenciatarios que saldrían para este sistema (Actraiser o Gradius III, por ejemplo), Nosferatu fue uno de ellos. Sin embargo, muchos problemas con los equipos desarrolladores hicieron que este juego arañara varias veces la categoría de "Proyecto Cancelado". Pero un buen día se decidieron a terminarlo y aunque tarde (en la tabla podrás ver la fecha de salida) este juego pudo salir tanto en EU como en Japón.

Códigos

Este juego tenia 3 códigos buenos. A continuación los ponemos por si a alguien le interesan.

Selección de Escena: Ve a la pantalla de "Configuration" y selecciona la pantalla de "Exit". Ahora presiona la siguiente secuencia: **L, L, R, R, R, L, L, L.** Si lo haces bien, entonces podrás seleccionar el nivel haciendo arriba o abajo en el Control Pad.

Llena tus cristales Rojos: Con esto, podrás llenar tus cristales rojos hasta nueve. Puedes hacerlo las veces que tú quieras. Mientras estás jugando, presiona Start para poner pausa y entonces ejecuta la siguiente secuencia: **Arriba, X, Derecha, A, Abajo, B, Izquierda,** Y. Si lo haces bien, verás que ya tienes 9 cristales.



Llena tus cristales Verdes: Con esto, podrás llenar tus cristales verdes hasta nueve. Puedes hacerlo las veces que tú quieras. Mientras estés jugando, da una **"Spinning Back Kick"** y presiona **Start** para poner pausa. Ahora presiona **Arriba, X, Derecha, A, Abajo, B, Izquierda** Y. Ahora llenaras todos tus cristales verdes.



WWF Wrestlemania 2000

Hemos visto muchos juegos sobre esta federación que es la principal (aunque ya anda medio mal) de lucha libre en Estados Unidos, pero ahora THQ nos está preparando una sorpresa a todos los videojugadores que amamos este rudo deporte. El nuevo título llevará el nombre de WWF Wrestlemania 2000 y será una versión más completa que, por ejemplo, War Zone. Recordemos que antes la licencia de los videojuegos de esta asociación pertenecía a Acclaim, pero por azares del destino ahora THQ es la compañía encargada de producir sus juegos y han prometido el mejor título que se haya hecho de la WWF.





WWF Wrestlemania 2000 es un juego muy completo, pues en él se incluirán más de cincuenta estrellas de la WWF y serán representados con sus movimientos reales, su forma personal de ejecutarlos y las burlas. Todo esto gracias a que los movimientos serán capturados por luchadores profesionales.





Por cierto, debemos mencionar que este título está siendo programado por la gente de Asmik/AKI. Para los que nos les diga nada esto, ellos fueron los encargados de los dos primeros juegos de la WCW que distribuyó THQ y que a nuestro parecer, son de los más divertidos de este género. Aunque eso sí, no son los de mejores gráficos, pero tampoco son los peores; digamos que en ese aspecto no sobresalen.
Por lo anterior, es probable que veas muchos elementos de los juegos mencionamos anteriormente en éste. Algo que sí ya se confirmó, es que habrá una muy buena cantidad de modos de juego, personajes a descubrir y una opción en la que podrás editar las cualidades y apariencia de tu peleador.

Este juego cuenta con los eventos clásicos de la Lucha Libre Profesional, pero ahora nos traerá muchas sorpresas, podrás encontrar luchas dentro de la reja, con armas, con handicap, relevos, etc. Una cosa en la que los programadores se esmeraron bastante en esta ocasión fue en los escenarios y los gráficos de los asistentes a la lucha (sabemos que es difícil que alguien lo haga bien alguna vez, pero esta vez los están haciendo con dedicación). Cada luchador tendrá su "Himno" de batalla programado y lo oiremos cuando ellos hagan su espectacular entrada antes de cada pelea (hasta con monitor gigante, juegos pirotécnicos y toda la cosa).



Mencionábamos anteriormente que los personajes tienen una buena cantidad de movimientos. Eso porque ahora los programadores han desarrollado un nuevo sistema de llaves, contrallaves y además arreglaron el sistema de pelea para que éste sea más divertido, sobre todo cuando juegues contra el CPU, pues arreglaron la Inteligencia Artificial de los contrarios.
Pero por los mismos cambios que le hicieron, también será bastante entretenido jugar contra otros amigos, tomando en cuenta que WWF 2000 puede ser jugado hasta por 4 personas de forma simultánea.

En fin, el trabajo de programación de Asmik/AKI habla por si mismo por lo que han hecho en anteriores títulos, así que podemos esperar que éste sea un excelente juego. Cuando se encuentre listo, podremos hablar más de él, pues promete bastante. Por el momento nos tendremos que conformar con esta información e imágenes.

previo

WCW Mayhem

Ya hemos visto muchos juegos de Lucha Libre a lo largo de la historia del N64, la verdad es que nos hemos encontrado con algunos muy buenos y otros no tan buenos, contando la excepción del WCW Nitro, que entra en la categoría "horrible". Pero WCW Mayhem es un juego bueno. Aunque a decir verdad, tiene algunos detalles que nos parecieron medio extraños, como las animaciones de los personajes, que aunque son muy fluidas, se ven un poco feas, pero eso ya lo trataremos más adelante.



Bueno, WCW Mayhem reúne los elementos de los demás juegos que han salido bajo la licencia de WCW y nWo, pero tiene opciones innovadoras. Dentro de lo que cabe es un buen juego, pero la verdad nos acostumbramos un poco a los personajes del WCW Vs nWo Revenge, en el cual son mejores, pero para que no digas que somos negativos, vamos a ver algunas cosas relevantes de este título.





¡No Konnan, no te avienes, te harás daño!



"¡Yo... aventarme!"

"¡Ugghhh!"

"Público gustarle, ¡Konnan volverse a aventar!"

Para empezar es compatible con el Controller Pak, aquí podrás guardar todos tus logros, eventos ganados, personajes editados (esta opción es de las mejores) y lo más importante, los personajes ocultos que debes ir descubriendo al ganar competencias. Obviamente, estos varían dependiendo del evento donde compitas y de la dificultad que elijas.



Algo que no nos gustó es que no cuenta con muchas opciones generales, sólo puedes modificar el volumen de la música, los fans, anunciadores y efectos de sonido, además de ver los créditos. Esto es bueno porque no tienes que estar configurando mil opciones cada que quieras jugar y eso a medias, porque luego estas opciones son muy buenas, ya que cambias muchos elementos del juego.



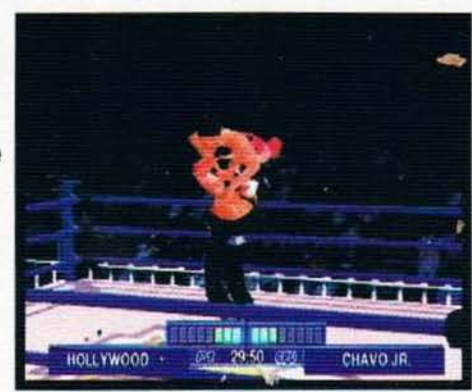
Desarrollado por **Electronic Arts**

128 megabits Memoria

Deportes Lucha Libre Categoría

Fin 1999 Fecha de Salida

Dentro del menú principal, tenemos varios modos de juego, cada uno de ellos está dividido a su vez por otros sub-modos, pero primero chequemos el Quick Start. Este modo tiene tres niveles de dificultad (Fácil, Medio y Difícil), ya adentro deberás elegir al peleador que llevarás a abollar la lona con sus oponentes. Si quieres puedes usar tu Rumble Pak (obviamente no sólo en esta opción, sino en cualquier modo de juego en general).

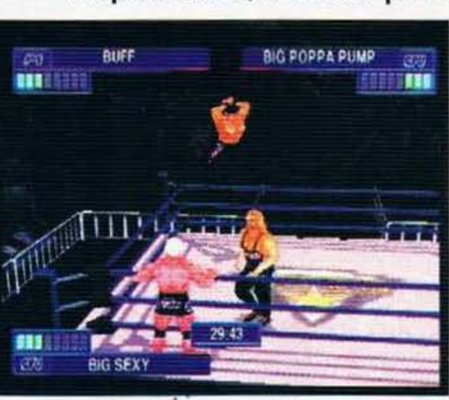


Este modo es el clásico que sólo es para jugar en lo que ves cómo escapar de limpiar tu cuarto sin nada qué ganar ni perder, bastante recomendable para practicar las llaves y combinaciones. Dentro de la pausa sólo encontrarás para qué sirve cada uno de los controles y la opción de salir del encuentro. (Te dijimos que era sencillo).

En Main Event sí debes configurar ciertas cosas de acuerdo al encuentro que desees, por ejemplo: Si quieres pelear tú solo, en parejas, cuatro a la vez, en handicap (que le echen montón a uno o que te echen montón a ti) o de plano el más brutal, el Royal Rumble.



Dependiendo del tipo de encuentro que elijas, podrás acomodar o no el tiempo. También está el ring donde quieres participar y las tres dificultades. Otra cosa que puedes checar son las reglas del encuentro, es decir, si quieres que haya reglas especiales, conteo por salir fuera del ring, rendiciones por castigo y rompimiento del castigo por el toque de cuerdas. Después de todo esto selecciona a los jugadores que vayan a participar y los que serán controlados por el CPU, ahora elige a tu achaparrado luchador y según el evento, podrás elegir a tus rivales.





Las cámaras tienen buenas tomas al momento de ejecutar una llave.





También tenemos otro modo de juego: Quest for the Best. Antes que nada, selecciona la dificultad (los tres niveles que te mencionamos) y luego al luchador de tu preferencia para que lo lleves a la gloria. En este modo deberás ir ganando lugares hasta llegar con el campeón, debes de luchar contra los otros cinco sujetos que persiguen el cinturón.



Al ganar un evento, pasas inmediatamente a otro y así sucesivamente vas conquistando todos los cinturones, claro primero debes derrotar a los contendientes. Además podrás ir activando a los personajes secretos.



Un detalle muy padre es la opción de Pay Per View Password. Seguramente encontrarás la similitud del título con los programas especiales que transmiten en los canales de paga, también se estila llamar así a los eventos muy especiales de la WCW que sólo los puedes ver si pagas por ese evento. Pues aquí lo tratan de una manera un poco distinta, se trata de que aquí puedes introducir un password (bastante largo por cierto) que obtendrás en las páginas de internet de EA y de la WCW (www.ea.com y www.wcw.com). Obviamente no podemos decirte de qué se trata o qué obtienes exactamente al introducir estos passwords, debido a que el juego se encuentra en desarrollo todavía, pero no nos pierdas la pista y seguramente te lo haremos saber muy pronto.





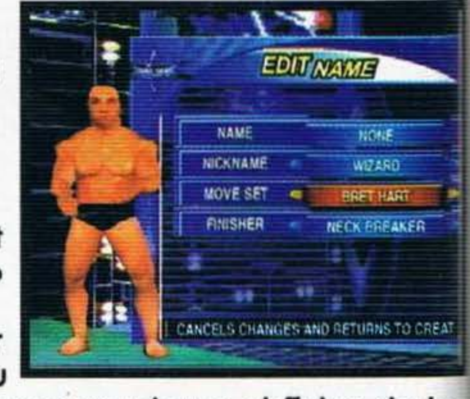


Las presentaciones tienen más movimientos que nunca, checa a Konnan, cómo parece simio, perdón... cómo baila.

En Edit Personality debes darle (valga la redundancia) la personalidad a tu personaje editado, la federación para la que quieres que luche, su estilo, actitud y la música para entrar al ring. Por último tenemos Edit Abilities, define su fuerza, velocidad, su destreza para lanzarse desde las cuerdas, hacer llaves y si quieres que sea tramposo, entre otras más.



Después de ver qué tan bueno está este juego, pasemos al modo que tanto nos gusta a la mayoría de los videojugadores, la opción de editar a tu luchador. En Create Wrestler tienes más elementos de los que te puedes imaginar y que hayas visto anteriormente, como son muchísimos y varían según lo que le pongas a tu luchador, te daremos una pequeña reseña para que veas las posibilidades de esta opción, que es la más amplia que hemos visto. En Edit Name no puedes ponerle nombre, sólo seudónimo (lo malo es que no lo personalizas tanto), además de decidir qué tipo de movimientos va a tener y su movimiento para aniquilar al oponente. Edit Appearance es todo lo que concierne al físico de tu personaje, si lo quieres pequeño, alto o fornido. Además del vestuario, el tipo de piel, la cara, el cabello (color y largo), si lo quieres mostachudo, barbón, con máscara, lentes, tatuajes en los brazos, piernas, espalda, camisetas, pantalones (de los que puedes elegir el largo e incluso hoyos en las rodillas), rodilleras y cosas así.









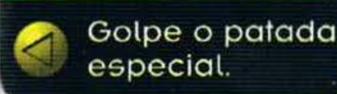
Los movimientos tampoco son muy difíciles de aprender, los básicos son generales para todos, cada luchador ejecuta secuencias diferentes para cada una de las llaves y castigos. A continuación checaremos de manera sutil los controles, para que sepas lo más básico y sencillo, después veremos con tiempo (y A Fondo) los movimientos, llaves y finishers.





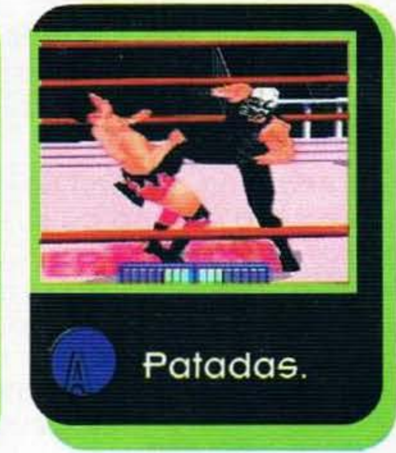
B Agarre (Después de agarrar al oponente, puedes presionar C-Izquierda, C-Abajo, A y B para hacer diferentes llaves, dependiendo de la dirección que oprimas en el Pad, será diferente la acción y si presionas R harás que tu oponente corra hacia las cuerdas o lo lanzarás fuera del ring).





Golpe o patada especial.

Golpes.



A Patadas.



Defensa.



Presiónalo repetidamente para que ganes las llaves.



R Correr.



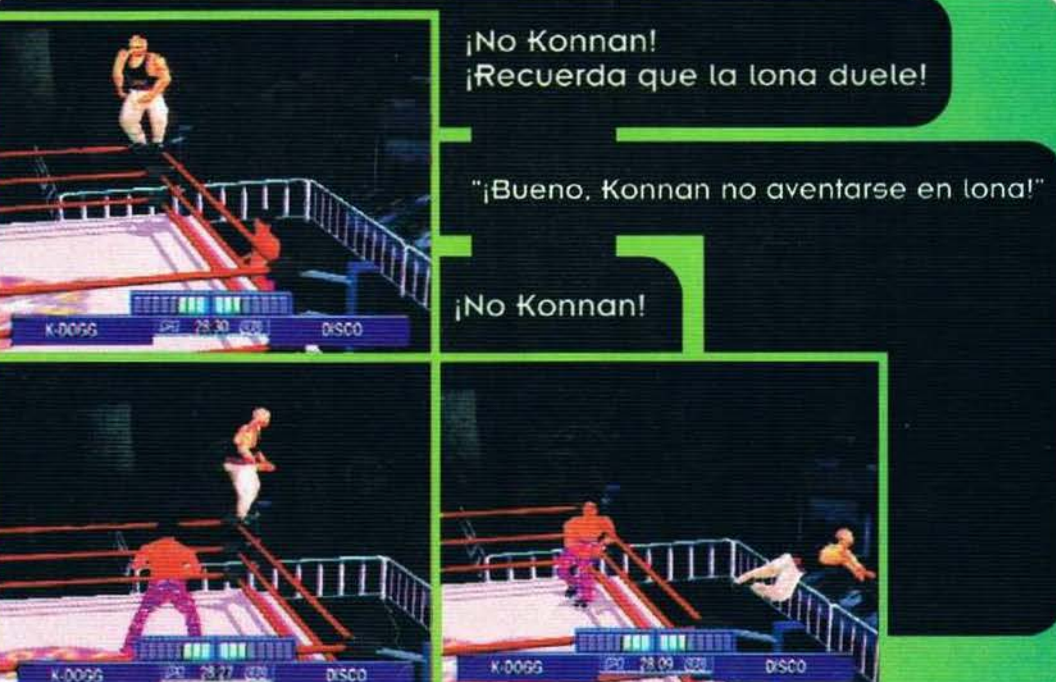
Burla.

En fin. Con este juego se nota que EA no tiene demasiada experiencia en los juegos de Lucha Libre. La calidad de esta compañía está por demás demostrada, sin embargo, se ve que necesitan pulir un poco más sus técnicas de programación si es que



piensan desarrollar otro juego en el futuro. A grandes rasgos, podemos decir que este es un buen título, sobre todo recomendado para Fans de este deporte.



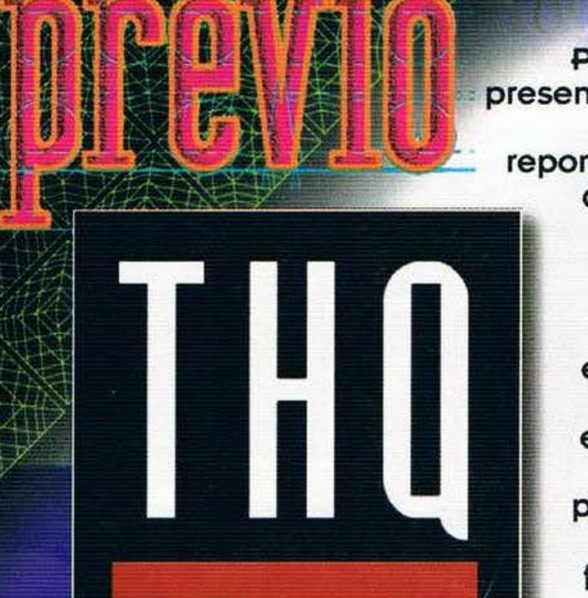


¡No Konnan!
¡Recuerda que la lona duele!

"¡Bueno, Konnan no aventarse en lona!"

¡No Konnan!

previo



Pues seguimos presentando nuestra serie de reportes sobre compañías que tienen planeado sacar una buena cantidad de títulos para el formato portátil de Nintendo. En esta ocasión le toca el turno a THQ, quienes le están apostando mucho a este sistema. De hecho, siempre lo han hecho, pues además de los juegos que presentamos a continuación, ellos han lanzado a través de su historia la módica cantidad de 32 juegos. Simplemente para finales de este año tienen planeado lanzar al menos 8 títulos más, de entre los que podemos destacar los siguientes:



Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Clasificación

Tiertex

Desarrollado por



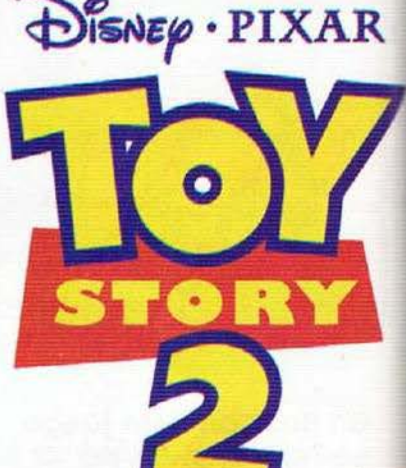
Memoria

Acción Aventura

Categoría

Fin 1999

Fecha de Salida



Para fin de este año, Disney llevará a la pantalla grande la secuela de uno de sus grandes clásicos: Toy Story. Como es costumbre de esta compañía, la salida de este juego estará acompañada de una serie de productos relacionados y, si estamos hablando de ellos en este momento es porque eso incluirá juegos tanto para el N64 como para el GB. Ahora hablaremos más específicamente de este último.



En la historia de este juego (y más o menos la misma que en la película) Woody y los demás juguetes de Andy han sido secuestrados por un malvado coleccionista.

Por alguna extraña razón, el único que queda libre y con la responsabilidad para rescatar a sus amigos es Buzz Lightyear.

Al ver los gráficos del juego, sólo podemos decir que este juego se parece bastante al primero de la serie que salió por allá de 1996 (también por cortesía de THQ). La acción se desarrolla en 2D y Buzz tiene que avanzar a lo largo de 8 escenas (cada que termines una, recibirás un Password para que no tengas que comenzar de nuevo), en las cuales va ir rescatando a todos sus juguetes amigos para que después ellos le ayuden a rescatar a Woody. Para lograr este objetivo tan peligroso, Buzz podrá echar mano de todas las habilidades que tiene un "cadete espacial" como él, como son: Patadas, láseres, disparo de brazo y hasta la posibilidad de volar en algunas misiones.



Otra de los elementos que le harán más compleja su misión a este personaje es tener que enfrentar en cada uno de los niveles a los secuaces del Emperador Zurg, sujeto que de entrada no debería tener nada que ver con esto, pero algunos oscuros motivos lo llevan a actuar de esta forma.

Este juego, como ya lo mencionamos en el panel de información, está siendo desarrollado por la compañía Tiertex; ellos se han encargado de adaptar otros juegos de Disney para el GB para THQ como Mulan, Hercules y A Bug's Life. Si has jugado alguno de estos títulos, pues podrás darte una idea de cuáles son las características de ellos para trabajar. Si no, podemos decirte que prácticamente todos tienen una movilidad bastante rara y no mucha dificultad (seguramente por el mercado al que van dirigidos). Ultimamente han mejorado bastante en cuestión gráficos, desde que comenzaron a programar para el GB Color, así que podemos esperar buenas cosas en este campo de este juego, lo que siempre esperamos es que se esmeren más en la movilidad.



Cuando se trata de explotar una licencia, no hay como Acclaim o THQ para hacerlo. Ya en este año hemos visto un par de títulos con los personajes de Rugrats (o Aventuras en pañales, como mejor te parezca), tanto para el N64 como para el GB; pero no conformes con eso, antes de que termine este 1999 veremos otro juego para el GB. Este juego a diferencia de los otros estará más que nada, basado en una nueva aventura que no tenga nada que ver ni con la película ni con la serie de TV, es decir: se tomaron la molestia de realizar algo nuevo para ofrecer a los videojugadores.

Rugrats Time Travelers

Nickelodeon

Desarrollado por Software Creations

8 megabit Memoria

Acción Aventura Categoría

Fin 1999 Fecha de Salida

Game Boy Color Compatible

Everyone Clasificación

En esta "nueva historia" podrás controlar a personajes como Tommy, Carlitos (Chuckie), Phil, Lil, Angélica y hasta el nuevo integrante de la pandilla: Dil. Ellos mediante una máquina del tiempo podrán viajar por diferentes períodos de la historia y juntar objetos que sean característicos de la época que visiten. Estos niveles serán muy variados y podrás jugar en diversos lugares que van de la prehistoria al viejo oeste.

Si observas detenidamente las fotos de esta nueva versión, vas a notar un par de cosas: Que los gráficos son mucho mejores que en el primer juego y que sigue siendo en 2D. La primera de estas cosas es cierta, ya que THQ decidió que otro equipo sería el encargado de producir este juego (los chavos de Software Creations, los cuales son muy buenos), y sobre la segunda podemos decir que este juego tiene mucho más variedad que el primero, pues no sólo se trata de estar recogiendo cosas a lo largo de la escena y cuidarte de que no te peguen, pues de repente habrá momentos en los que hay que resolver acertijos, capturar animales o correr en contra de algunos enemigos.



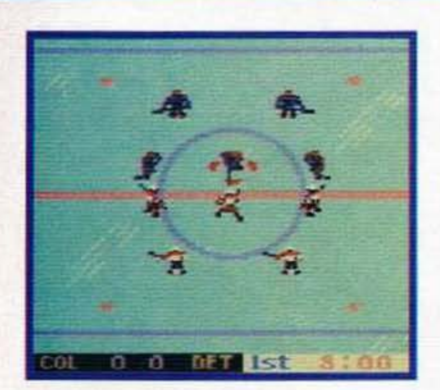
En total son 10 niveles los que se incluyen en este juego, y una vez que hayas terminado alguno, obtendrás un Password que te permitirá continuar en la escena que te hayas quedado. Por cierto, estas escenas que mencionamos son bastante grandes y en ellas están escondidas una buena cantidad de niveles de Bonus.

En fin, los fanáticos de los Rugrats estarán de plácemes con la salida de este nuevo título, la cual está programada para unos cuantos días antes de Navidad. Sobre todo por todos los elementos que le serán incorporados. Cabe recalcar que este juego tiene un "target" de niños de 6 a 12 años, así que si tú eres mayor de esa edad o muy diestro, no encontrarás mucho reto en este juego.



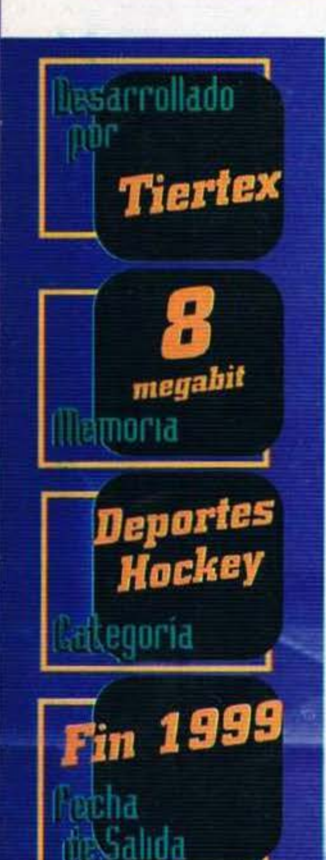




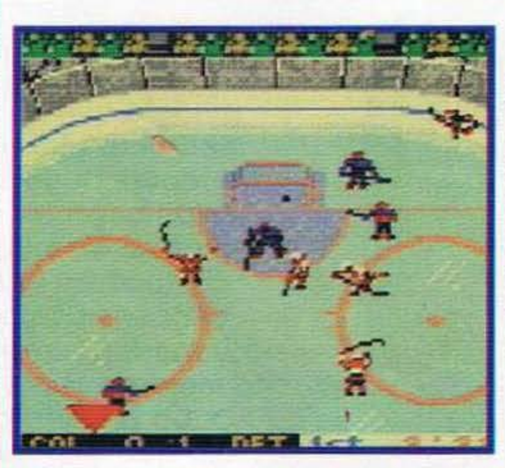




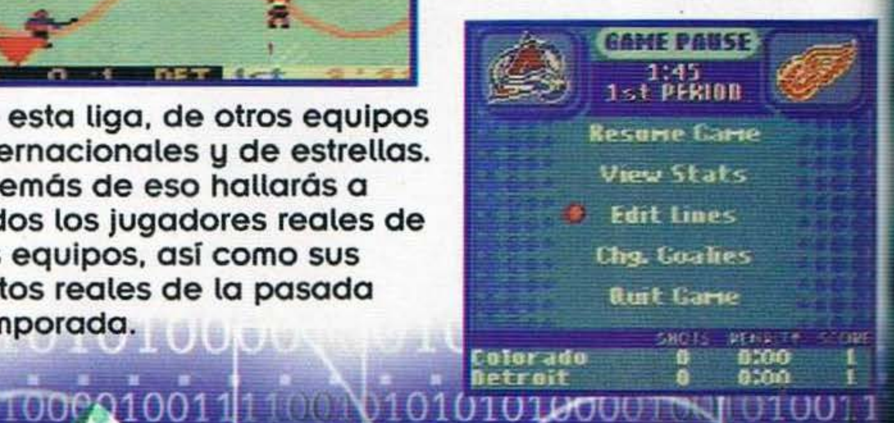
Cuando aquellos años mozos del SNES, Electronic Arts lanzaba anualmente su serie de juegos de Hockey para el sistema de 16 Bit. Ahora que ya no sacan títulos para ese sistema, THQ decidió continuar con esta serie en el GB Color con la misma calidad y estilo de juego que tenía cuando eran para el SNES. Sí, NHL 2000 sigue la misma línea que caracterizó a los juegos de 16 Bit, pero ahora en un formato portátil y con la pantalla más chica, pero con la misma acción.







NHL 2000 se juega en vista de "Top View" o visto por arriba. Como te debes imaginar ya por el puro nombre, este juego tiene la licencia de la NHL (que pertenece en exclusiva a EA) y por lo tanto en él encontrarás a los equipos de esta liga, de otros equipos internacionales y de estrellas. Además de eso hallarás a todos los jugadores reales de los equipos, así como sus datos reales de la pasada temporada.



Al igual que las versiones de los títulos deportivos que hace EA para el N64, NHL 2000 para el GB contiene una muy buena cantidad de opciones y modos de juego. En las opciones puedes modificar estilos de juego, intercambiar personajes, ajustar el nivel de pelea (sí, si en un juego de Hockey no hay pelea, no está completo), elegir entre distintas estrategias desarrolladas por jugadores profesionales, repetición instantánea de tus mejores jugadas y muchas cosas extras. Para completar la variedad, podemos mencionar que NHL 2000 tiene seis modos de juego entre los que encontramos juego de exhibición, temporada, Playoffs, Torneo y Shoot Out (penalties). Sin embargo, es una lástima que no puedan jugar 2 personas de forma simultánea, todo será contra el CPU.

En fin, sabemos que no hay muchos aficionados de este deporte en nuestro país, pero para los pocos que hay y que además tengan su GB, esta es una buena opción, pues aunque no haya sido desarrollado directamente por EA, sí han cuidado cada detalle de su programación.





Desafortunadamente, Electronic Arts parece no tener en mente sacar la versión 2000 de su juego de FIFA para el N64, pero donde sí aparecerá este juego será en el formato del GB Color, gracias a ellos y a THQ. Al igual que otras adaptaciones de EA Sports al GB, estas mantienen la escencia de las versiones que aparecieron para el SNES y por las fotos que estamos mostrando, podrás darte cuenta de eso. FIFA 2000 tiene una muy buena cantidad de modos de juego, en total son cinco y son: Exhibición, Torneo, Playoffs, Liga y Futbol de salón (este último modo de juego es una novedad para los títulos de FIFA para el GB). Otra cosa que nos llama la atención de las opciones, es que contará con equipos de talla internacional que podrán ser elegidos. Como en otros juegos juegos de FIFA, estos serán más de 60 y tanto serán selecciones representativas de países, como clubes de distintas ligas importantes a nivel mundial (como la de Indonesia ¡Faltaba más!).







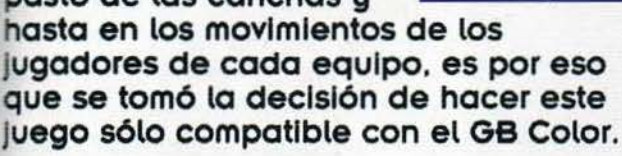
THQ
Compañía

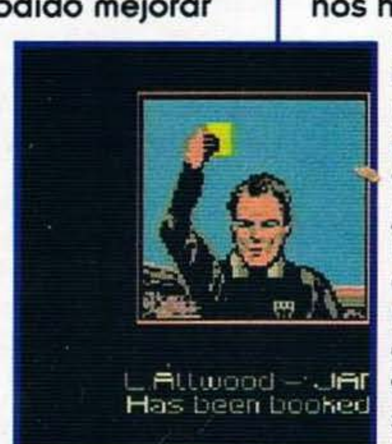
GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
E
ESRB
Clasificación



La movilidad y el sistema de juego ha sido muy mejorado. Eso es una muy buena noticia, pues los anteriores juegos de FIFA para el GB no se caracterizaban por tener la mejor movilidad (este factor ha sido algo que se ha podido mejorar gracias al potencial de GBC). Precisamente los gráficos han sido mejorados para aprovechar las cualidades gráficas del sistema, y eso se nota en las pantallas de introducción, en las pantallas de opciones, los uniformes de los equipos, los diseños del pasto de las canchas y hasta en los movimientos de los jugadores de cada equipo, es por eso que se tomó la decisión de hacer este juego sólo compatible con el GB Color.





Al ser un juego producto oficial de la FIFA, los datos de los equipos, como posición en la tabla de clasificación mundial, los nombres de los equipos y hasta los uniformes son los reales, aunque hay que decir que como en otros títulos de la serie, no debes esperar que se incluyan los datos de hace un par de semanas. La historia nos ha demostrado que al menos esta información tiene unos seis meses de vieja (¿Todavía tendrán en la alineación de México a Carlos Hermosillo?). Como muchos de los modos de juego requieren de invertir algo de tiempo, los programadores le han incluído la opción de Password (hubiera sido mejor que le pusieran batería, pero ni modo, son decisiones que toman algunas personas). En fin podemos rematar diciendo que este será un excelente juego de Soccer para el GB para fin de año. Y aunque tendrá competencia de títulos como "Alexei Lalas International Soccer" de Take 2 Interactive e International Superstar Soccer 2000 de Konami, puede dar una buena batalla.

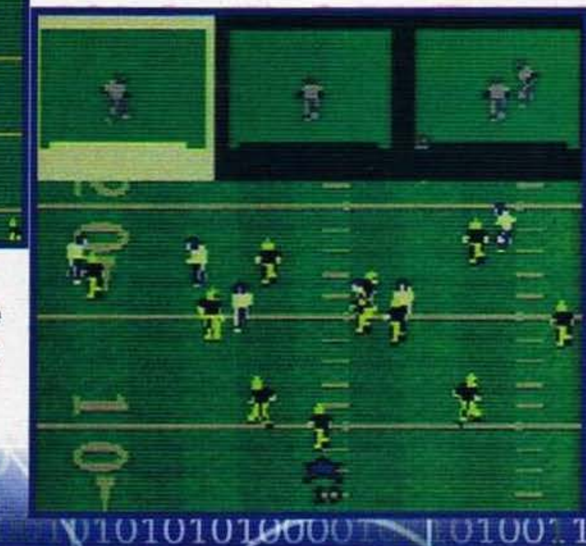


Si ya hemos visto que otros juegos clásicos de EA han llegado al formato portátil de Nintendo, es lógico que un título con tanta tradición como "Madden" también lo tenga que hacer. Madden NFL 2000, será el mejor juego de este género en lo que resta del año, según mencionan los cuates de THQ, pero esto no es difícil, ya que la única competencia real que tendría Madden NFL 2000 para GB es NFL Blitz 2000 y por lo que hemos visto, aunque ambos son juegos de Futbol Americano, no están en la misma "frecuencia".









Bueno, de cualquier forma tenemos aquí un excelente juego con muchas opciones que mantendrán ocupados a los fans de este deporte tan rudo (¡Ay sí! ¡Qué rudo!). Primero que nada hay que hacer énfasis en la cuestión de la licencia, lo cual para muchos ya saben lo que significa (si no sabes, lo podemos resumir en que esto te permitirá jugar con los equipos de esta asociación, así como con los jugadores reales, con sus datos y toda la cosa). El modo de juego es bastante dinámico, pero no por eso simple. Para muestra, debemos mencionar que existen más de 150 jugadas a elegir a la defensiva y ofensiva y todas ellas elaboradas en forma especial por Madden (también hay más de 13 formaciones distintas). El juego tiene en total 5 modos de juego que son Temporada, Playoffs, Exhibición, muerte súbita y juego rápido. Queremos recalcar que lo único que no nos parece de algunas de estas adaptaciones es que sólo las hagan para un jugador; los juegos de deportes siempre se disfrutan más cuando compites contra alguien más.

Aunque los gráficos de estos títulos no tengan que ver demasiado con las versiones que se han lanzado para el N64, hay algunas funiones que sí se han adaptado, en este caso al estar jugando, puedes activar una forma en la que las jugadas las harás "audibles" (pero esto es mejor para cuando juegan dos personas en forma simultánea). Otro elemento dentro del juego es la posibilidad de ajustar tus alineaciones para adecuarlas a la defensiva o la ofensiva cambiando a algunos jugadores, dependiendo la situación. Para rematar, el juego tendrá la función de Password, para que vayas registrando tus logros.



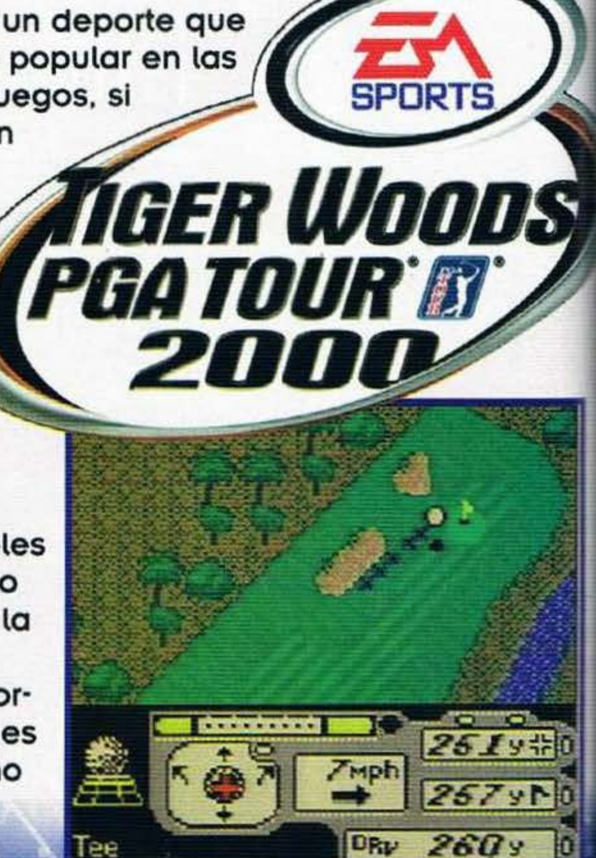


Con estas ventanas, podrás ver con mayor precisión a quién le vas a mandar pase y si está descubierto.

Como lo comentamos, los jugadores "serios" de títulos de Futbol Americano para el GB no tendrán mucho de dónde elegir este año. Sin embargo, eso no quiere decir que se tendrán que "conformar", pues esta es una buena opción dentro del género y el formato.







Por lo visto, el Golf es un deporte que se está volviendo muy popular en las plataformas de videojuegos, si no lo crees, revisa bien este número y verás análisis de varios títulos de este deporte para el GBC y el N64. En el caso de Tiger Woods PGA Tour 2000, estamos hablando de un título que cumple con los requisitos indispensables para ser un buen juego de EA, es decir: Tiene la licencia oficial de la organización más importante de ese deporte, es patrocinada por alguno



de los mejores representantes del deporte y tiene una increíble cantidad de opciones. Aquí, podremos ver y competir con o contra jugadores profesionales muy famosos como el mismo Tiger Woods, Craig Stadler o Davis Love III. Además, los campos de golf en los que juegas, son una representación fiel de algunos existentes en la Unión Americana y que son bastante famosos como el de Summerlin o Sawgrass (donde se juegan los torneos de la PGA). Los valores del aire, del tiempo, del campo y los golpes, han sido trabajados para tratar de hacer de éste, un título lo más apegado a la

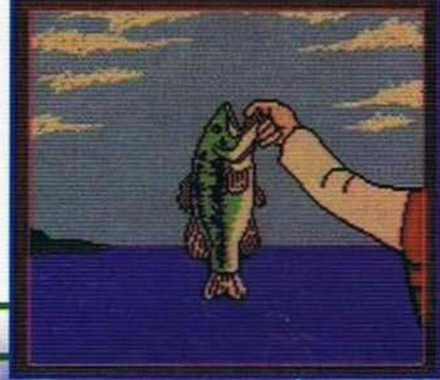


ealidad. Obviamente existe una gran atidad de palos para elegir al omento de hacer tu golpe y qué pciones tomar en ese mismo nstante (dónde pegarle a la bola, qué dirección debe llevar, etc.)

Aunque este juego está bien hecho (de eso no cabe duda) y enfocado para cualquier tipo de jugador, nosotros pensamos que Mario Golf puede ser mejor para el jugador "casual" pues las decisiones no son tan complejas y el modo de juego es ás simple que en éste. En fin... ¡en gustos se rompen géneros!

ues como te pudiste dar cuenta, realmente son varios y buenos os títulos que lanzará THQ antes de que lleguemos al Y2K erdón, pero no pudimos evitar entrar a la moda). Sin embargo, o son todos. Existen otros juegos que aún están en proyecto y ue por la etapa de desarrollo en la que se encontraban en el omento de hacer este análisis, no pudimos incluir. Títulos como icro Machines 1 and 2: Twin Turbo, ass Masters Classic, Wrestlemania 000 y Yoda Stories aumentarán el úmero de juegos disponibles para l GB y GBC este año.

or lo que podrás ver, este invierno erá bastante difícil elegir qué juego omprar.



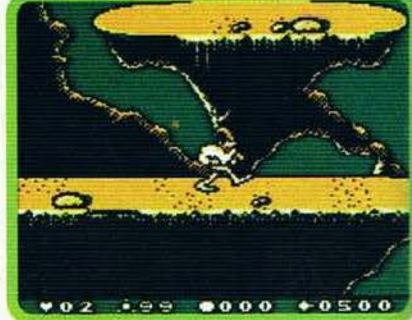
Bass Masters Classic



Earth Worm Jim ha decidido regresar a la acción con un juego bastante bueno. Lógicamente, la misión de Jim es salvar a la galaxia, pero para lograrlo, debe recolectar todos los aros de cada una de las escenas para seguir avanzando.

Pero eso no es todo, ya que esta vez tiene bastantes enemigos que planean dejarlo como una mancha en el suelo. Algunos de estos, guardan los aros, así que debes eliminar preferentemente a todos los enemigos para conseguirlos todos.





Interplay
Compañía



Compatible



Clasificación

Desarrollado por

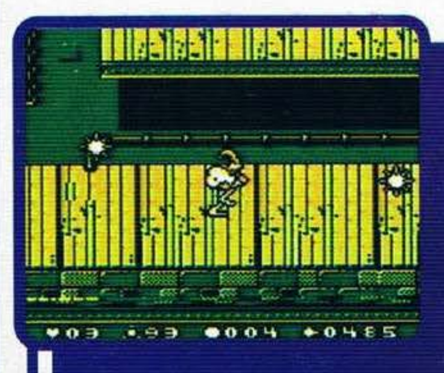



Memoria



Categoría

Fín 1999
Fecha de Salida





La acción se lleva a cabo en 2-D, como casi todos los juegos en los que ha participado este personaje (menos Clayfighters 63 1/3 y su nueva aventura para el N64). Dentro de los variados mundos que debe recorrer Jim, se encontrará con bastantes peligros y malechores, pero nuestro anélido héroe cuenta con su infalible pistola para acabar con todo lo que se mueva, además de una par de ases bajo la manga) . Los escenarios son tamaño medio, ni muy cortos ni muy extensos, pero sí debes buscar en todos lados, pues a veces no podrás ver lo que hay más adelante y deberás saltar casi al vacío.

Uno de los detalles que más nos gustó del juego fueron las animaciones del personaje: cada movimiento se siente bastante real y muy fluido, los gráficos no se barren para nada.

En especial debes notar los ojos de Jim, que dependiendo la situación, estos tienen una expresión diferente. Aunque es muy sencillo de manejar, debes checar muchos elementos del juego que son de gran utilidad para completar las misiones. Vamos a checar los movimientos básicos de Jim, para que te familiarices pronto con él y puedas gozar de este divertido título sin problemas.





Esta es la manera más sencilla de esquivar enemigos y llegar a los lugares y plataformas cercanos. Si presionas Arriba en el control, tu salto será más alto, pero si a veces esto te resulta insuficiente, checa ciertos elementos del juego que te impulsan un poco más para que alcances sitios más altos o lejanos.

Este juego te permite llevar registro de tus avances mediante Password. Pues aunque no lo parezca, Earth Worm Jim Menace 2 Galaxy. es un juego más o menos largo.

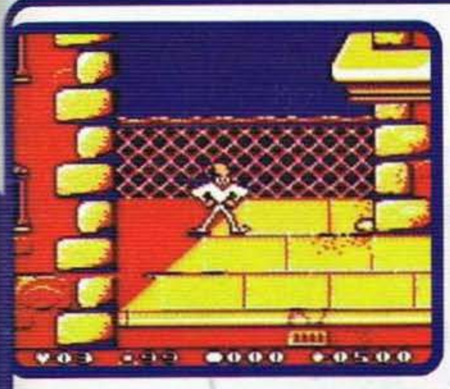
DISPARO



Cuando un enemigo pretende herirte, la mejor manera de quitártelo de encima es ¡volándole la tapa de los sesos! Esto también te sirve para eliminar enemigos que estén sobre una plataforma a la que quieras llegar y no puedes, porque te impiden el paso. Puedes disparar hacia cualquier dirección, incluso diagonales, pero no puedes disparar mientras te encuentres en el aire por una caída o un salto.

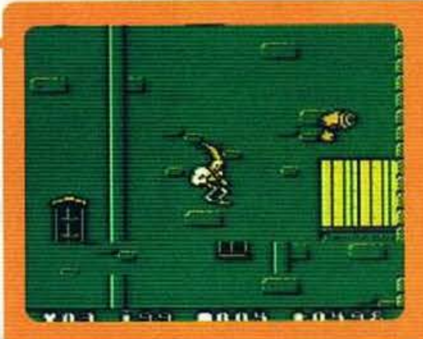
Otro usos de la pistola son para impulsarte, por ejemplo: Esta plataforma sólo te sostiene, por lo que deberás disparar para el lado contrario al que quieras ir, para poder avanzar. Otro ejemplo es este tipo de obstáculos, para moverlos y poder usarlos, debes empujarlos a disparos.

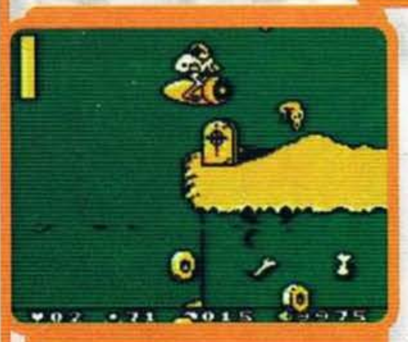


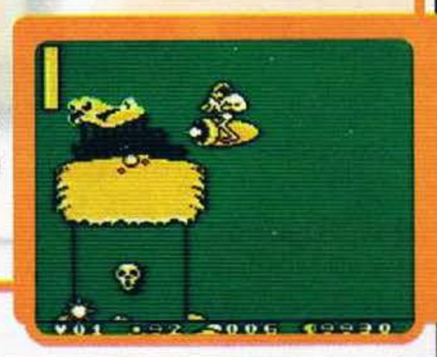


Al iniciar un juego nuevo, checa la ventanita de abajo de la pantalla, en ella verás (de izquierda a derecha) las balas que te quedan, los aros que llevas colectados, tu energía y las vidas de Jim. Fíjate muy bien al empezar cada escena en el contador de aros, pues te indica los que debes encontrar en ese mundo, luego quedará en ceros.

Aunque no tenga mucha variedad de ítems, no quiere decir que se trate de un juego sin chiste ni nada parecido. Parece que la pistola no hace mucho, pero es la parte escencial de todo, sin ella, no podrías activar muchas cosas, ni conseguir algunos aros. Pero no te preocupes, por ahí se encuentran armas especiales con las que podrás alcanzar lugares que de otra forma no se podría, así que abre bien los ojos para que cuando las veas, no pierdas la oportunidad de usarlas.







Veamos cada uno de los mundos rápidamente para que te des una idea de lo que te puedes encontrar y de los obstáculos que deberás librar. Recuerda que cada mundo está dividido en varias sub-escenas. Al final de cada escena (cuando consigues todos los aros) deberás entrar al portal que te conducirá a un nuevo reto.





Las cosas se ponen cada vez más complejas, por ejemplo: estos seres te siguen por un corto trecho sin atacarte, pero si los deshaces a balazos, te dejarán un aro. Estos W.C. son la mejor forma de viajar (aunque no muy cómodo). Estos cañones pueden herirte, pero tú a ellos no.

INICIO





Aquí no hay mucho problema, debes encontrar los aros que estarán visibles completamente, pero ten cuidado con los hidrantes pues pueden dañarte.

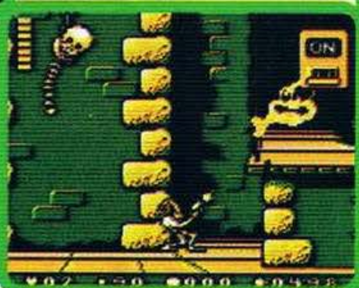
Usa los botes de basura para alcanzar los niveles superiores, las puertas te teletransportan unas a otras, pero trata de no perder la pista para que puedas regresar.



LABORATORY



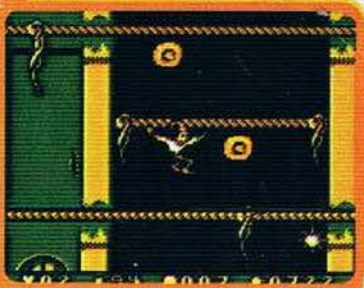
Aquí se vale todo, apóyate en las ovejas para alcanzar más aros. Si no quieres perder una de tus lombricientas vidas, no caigas en estos agujeros. Procura revisar todas las posibles maneras de colectar aros, no importa a dónde llegues. Debes cambiar los switches para vencer al jefe Pez.



BEDROOM



Las apariencias engañan, estos ositos de peluche no son nada tiernos. Aquí debes usar los cubos infantiles para alcanzar lugares altos, empújalos con tus disparos. Si piensas que sólo debes columpiarte en estas cuerdas, mejor ten cuidado con las bolitas con picos. ¡Tal vez sirva mejor una bazooka para alejar a los ositos!



SUBWAY

No puedes fiarte ni de las máquinas de refresco, así que anda con los ojos abiertos y no avances demasiado rápido. Aunque no creo que esa rata sepa leer el mapa, este switch puede ayudar bastante. ¿Cómo va Jim a vencer a este viscoso jefe?





GRAVEYARD



Sin duda Jim es valiente, ¡pero los esqueletos son muy duros de pelear! Usa tu pistola para limpiar las plataformas de enemigos antes de subir a ellas. ¿Dónde ha visto Jim a esos sujetos? Si buscas bien, encontrarás un cañón con el que podrás volar (y volar a tus enemigos).



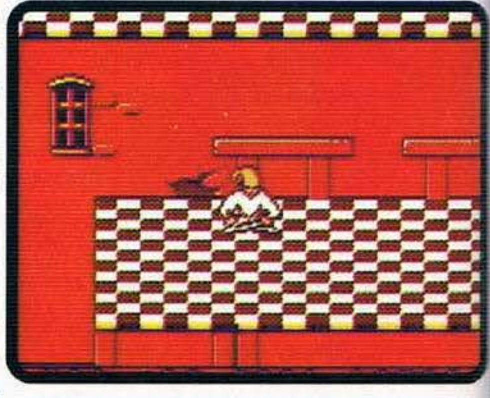


DESOLATION

Estos botes sirven igual que los cubos, pero fíjate hacia dónde los empujas.
Los enemigos son más feos y más peligrosos, ten cuidado y no desperdicies balas.
Hasta el terreno se pone en contra de Jim, aquí debes cuidarte de no resbalar y caer porque puede ser fatal.



Pues ahora viene el momento de dar nuestro veredicto final de este juego. Definitivamente está muy alejado de los que eran los anteriores títulos de EWJ, sobre todo porque aquí hay que usar un poco más el cerebro para saber qué hacer en algunos casos o resolver algunos mini problemas. EWJ Menace 2 Galaxy es mejor que los anteriores juegos de este personaje para el GBC, pero aún le falta para acercarce a la calidad que tuvieron los dos títulos de SNES. Lo que podemos decir es que es muy recomendable para los fans del personaje, que se niegan a verlo en 3D.





Porque tú lo pediste...
Arma tu colección
con los PRODUCTOS
AUTORIZADOS
Nintendo®
¡ESPERALOS!

INTERNATIONAL Nintendo® LICENSED PRODUCT ™

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

previo

DESTRUCTION DERBY 64



Para el N64 hemos visto una buena cantidad de títulos de carreras. Como este género es muy competido, es lógico que exista una buena cantidad de sub-géneros en los que los elementos característicos o los "ingredientes" cambien para dar gusto y variedad a los múltiples fans de estos juegos. Uno de los títulos más extraños que hemos visto para cualquier sistema es el de Destruction Derby. En este juego te pones al mando de un coche de esos que debe competir en diversos tipos de eventos en contra de otros coches. Lo interesante en este caso es que se vale de todo para ganar. Definamos mejor el concepto de se vale de todo: Puedes chocar a discreción a tus rivales para dejarlos fuera de combate y tener una mejor oportunidad de convertirte en triunfador.



La serie de Destruction Derby ya ha aparecido para diversas plataformas, pero es un hecho que la versión de N64 tendrá mucho mejor sistema de simulación que las anteriores, esto se debe a que la adaptación será hecha por "Looking Glass Studio". De esta compañía hablamos hace un par de números (Wild Waters para Ubi Soft), ellos son expertos en cuestiones de "simulación" y estamos de acuerdo que un concepto como el de Destruction Derby requiere bastante de esto.



Pero bueno, ya hablamos de algunas cosas del título y no hemos aclarado bien cuáles serán los modos de juego o cómo se jugará DD 64. Primero que nada debes saber que estarás compitiendo para ser el campeón del "Destruction Derby". Eso quiere decir que tendrás que vértelas en diferentes eventos para lograrlo. En total existen 7 modos de juegos distintos entre si y en los cuales puedes competir en carreras tradicionales, como en la gran mayoría de juegos en los que se involucran coches, también puedes competir en arenas cerradas donde el ganador será el único que quede en pie después de chocar unos contra otros o alguno de los modos de multijugadores que existen.

Por lo anterior, nos podemos dar cuenta que DD64 es un título con bastante variedad en cuanto a modos de juego, sin embargo no es lo único en lo que hay variedad, ya que aquí puedes elegir de entre más de 24 vehículos. Estos están bien detallados y están basados en modelos de coches clásicos. Por cierto, esto de los vehículos es un buen ejemplo para hablar de la cuestión del trabajo de simulación. Dependiendo la forma en la que choques tu coche (o te choquen) éste se irá deformando de una forma totalmente apegada a la realidad, esto porque los programadores desarrollaron un sistema especial de "deformidad geométrica" con el que los impactos en el coche se verán más realistas. Los choques también afectarán de una forma muy directa el comportamiento de tu coche, pues no es lo mismo que te peguen en un costado que en la parte frontal.





Algo en lo que también se distinguirá la versión de N64 de las anteriores de DD es en los gráficos. Los programadores y diseñadores han puesto un especial énfasis en lograr que los escenarios se vean muy bien hechos y con bastantes texturas, para hacerlos muy coloridos. Otra cosa que se verá bastante en el juego son efectos especiales como luz, sombra, partículas y todas esas cosas que hacen más vistoso al juego (aunque aún no está al 100%, en algunas de las fotos sí se alcanzan a ver estos efectos). Por cierto, ya que hablamos de los escenarios, debemos mencionar que existen 12 diferentes escenarios y estos varían, ya que hay circuitos para competir (con atajos y toda la cosa) y "Arenas" o escenarios cerrados en los que se llevan a cabo las competencias de destrucción total.







Definitivamente el equipo de programadores de Looking Glass ha realizado un buen trabajo en la cuestión de la Inteligencia Artificial. El título presenta alto reto en cualquiera de los dos modos de juego principales que son la competencia en circuitos y en las Arenas de Destrucción. Esto es sobre todo impresionante desde el punto de vista que puede haber hasta 12 coches en un solo escenario y cada uno hace lo que más le conviene para dañar al rival. Por ejemplo: Si tienes la desgracia de comenzar mal una competencia de destrucción y te dan varios golpes, los demás competidores al verte que estás muy dañado, intentarán sacarte de la competencia, antes que otros coches que estén en buenas condiciones.



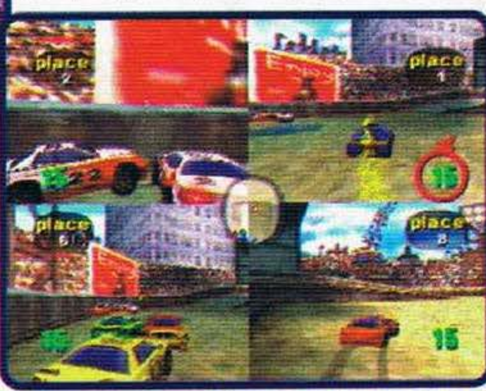




Una opción que nos pareció divertida es la de multijugadores. En total pueden jugar hasta 4 personas de esta forma. De hecho, existen hasta algunos modos de juego que son exclusivos para varias personas a la vez, demostrando que el N64 es la mejor consola para jugar varias personas al mismo tiempo. Por cierto, como podrás ver en las imágenes, al jugar de esta forma la pantalla se divide como en otros juegos tipo XG2, Mario Kart 64 ó F-Zero X.



Destruction Derby 64 es un título que promete bastante. Básicamente los que gustan de los juegos de carreras encontrarán en este juego no sólo eso, sino diversos modos de juegos que te mantendrán muy entretenido. Checa las fotos de este artículo para que te des cuenta que gráficamente será un juego excelente.
Pronto esperamos tener más información de este juego de THQ.



a fondo

MARIO GOLF



"¿Quién dijo que el Golf era aburrido?" Si eres, o fuiste, un fan de las Tortugas Ninja, recordarás que en la primera película, Casey Jones dice la frase del principio, después de golpear a uno de los malos con un palo de golf... pero seguramente también lo hubiera dicho después de haber jugado Mario Golf en su Nintendo 64, pero no porque se tratara de un juego de peleas en donde todos le den una golpiza a Luigi con un palo de dicho deporte o algo similar, sino porque es, si no el mejor, sí el más divertido juego de golf que se ha programado. Habiendo sido programado por Camelot, una compañía que no hace mucho ruido, pero sí buenos juegos, Mario Golf está disupuesto a demostrar que está a la altura de títulos tan divertidos de Mario como Mario Party o Mario Kart 64... y nosotros estamos dispuestos a explicarte de qué se trata, A Fondo.



Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Camelot Software Planning

256 megabits
Memoria

Golf
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida

Es común que cuando alguien escuche la palabra "Golf", se imagine a un viejito, "güero", pelón y panzón, con zapatos de payaso y con una boina y pantalones a cuadritos, acompañado siempre de un carrito y con muchas personas al rededor viendo cómo juega... Eso de entrada da mucha flojera y probablemente es por eso que mucha gente tenga la idea de que ésta es una actividad elitista y exclusiva para cierto tipo de personas, lo que trae como consecuencia que, por lo menos en este país, el Golf no sea tan popular. Todo este choro es porque seguramente al escuchar acerca de "Mario Golf", te imaginaste un títullo aburrido del golf, con Mario de protagonista, pero definitivamente no es eso, sino todo lo contrario, pues conserva las reglas y las características reales del Golf, pero con la diversión marca Nintendo.





En la pantalla principal encontrarás tres menús. En el primero seleccionas el número de jugadores que quieres que participen, desde uno solo hasta cuatro. Lo mejor es que no necesitas cuatro controles para jugar en bola, pues como es por turnos, se pueden alternar el control. La opción de multiplayer definitivamente lo hace más divertido.





En Club House hay tres menús, Status, How to Play y Options. En Options activas o desactivas la música, cambias el sonido y la cámara, además de que ahí puedes borrar los datos de la batería del cartucho. En How to Play encontrarás menús en donde te explican cómo jugar cada modo de juego y la forma de obtener puntos. En Status ves las puntuaciones que llevas en cada modo de juego así como tus récords, además de que puedes ver la repetición de los mejores tiros que haces en ciertos modos de juego.

Una vez que ya hayas visto las opciones, aparentemente llega el momento difícil: "¿De qué !$@#%* se trata el Golf?" Bueno, hay que decir que esa pregunta nos la hicimos muchos de nosotros, quienes lo único que sabíamos era que para jugarlo se necesitaban varios palos de golf, una pelotita y un orificio con una bandera. Pues bien, aunque el golf parezca difícil, en realidad no lo es y con Mario Golf te das cuenta de eso. El objetivo principal es meter la bola en el hoyo y entre menos golpes le des, mejor será tu puntuación. ¿Ves? Es sencillo, pero esto es sólo lo básico, pues existen más factores que le inyectan diversión al golf. Ahora bien, ya hablando de Mario Golf y haciendo a un lado los detalles, al comenzar cualquier juego estarás parado en un punto "x" y el hoyo en otro extremo del campo, a la cual se le denomina "Green" y es la región menos defectuosa del campo y es en donde corre mejor la bola, además de que es la más verde. Normalmente en el campo de golf hay 18 hoyos y debes jugar todos o en algunos casos sólo nueve; en Mario Golf ocurre lo mismo. Lo primero que el juego te muestra al comenzar un hoyo, es indicarte la posición del mismo dentro del Green, ya que siempre cambiará de lugar en cada juego.



Antes de comenzar a jugar, obviamente tienes que escoger al personaje que deseas utilizar. Aquí encontrarás muchos personajes conocidos de los juegos de Mario y otros que son exclusivos de este título. Al principio sólo tendrás a cuatro personajes para seleccionar: Plum, Charlie, Peach y Baby Mario. El resto de los personajes los tendrás que obtener de distintas formas, pero te diremos que los que no son seleccionables desde el principio son: Yoshi, Luigi, Sonny, Wario, Harry, Mario, Donkey Kong, Maple y Bowser... (¿serán los únicos?).

Cada uno tiene diferentes característi-cas, sin embargo, pese a ligeras diferencias en la técnica de golpeo, el nivel de poder de cada uno es desigual y uno siempre es más poderoso que otro.





Claro que hay muchos campos en donde puedes jugar, pero, como en el caso de los personajes, no todos estarán accesibles desde el principio y tendrás que jugar mucho para abrirlos poco a poco.



En total son seis escenarios: Toad Tournament, Koopa Cup, Shy Guy International, Yoshi Championship, Boo Clasic y Mario Open. Para abrirlos tendrás que jugar en el modo Tournament y ganar puntos.



Otro elemento que se establece desde el principio es el viento; antes de hacer el primer tiro de un partido, sale volando un Fly Guy; esto indica que habrá viento, el cual influirá en la dirección y en la distancia de los tiros. Para saber qué tanto te afectará, en la esquina superior derecha de la pantalla aparecerá un Boo que parece que está soplando; esto representa el viento y el número que está en el aliento de Boo es la fuerza del viento y ésta empujará la bola en el aire. Hacia donde está volteando el Boo, es la dirección a donde sopla el viento. Debes prestar atención a esto, pues altera mucho el juego, por ejemplo, si Boo está viendo hacia la esquina inferior izquierda de la pantalla y la fuerza del viento es de 19m y quieres que la bola caiga en medio del campo, deberás hacer el tiro un poco hacia la derecha y lo más fuerte que puedas, ya que el viento la empujará hacia el centro y hacia atrás.



Lo primero que hay que hacer para ejecutar un buen tiro es saber en dónde va a caer la bola. Para esto, hay tres factores importantes. El primero es el botón R; con éste verás una especie red (grid), la cual indica más o menos en dónde va a caer la bola, además de que indica a cuántas yardas está y la topografía del terreno (si está plano, de bajada, de subida o de plano fuera del campo). El segundo es el ícono del hoyo que está en la parte superior de la pantalla; mientras preparas tu tiro, aparecerá una línea punteada (paraboleando, dependiendo del palo que vayas a usar), así que si apuntas hacia el ícono del hoyo es probable que caiga cerca. Aquí influye mucho la característica del personaje, pues cada uno le da un efecto distinto a la bola; también debes tomar en cuenta el viento y la distancia (es bueno que te apoyes con el botón R). El tercer factor es la fuerza con la que golpees la bola; si no golpeas con toda la fuerza, la bola no llegará a la distancia a la que tenías planeada.

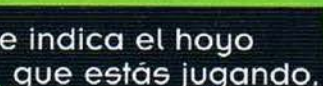


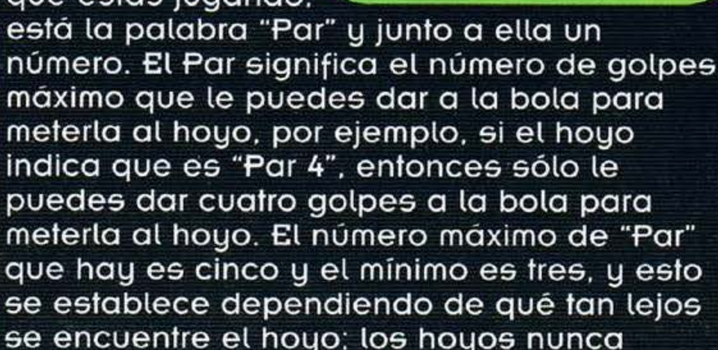




Ahora que ya sabes más o menos lo básico, vamos a explicar lo complejo del asunto. Como dijimos, el chiste de esto es meter la bola con la menor cantidad de golpes posible, pero ahí te va la explicación completa. Cada vez que comienzas un hoyo, en la parte superior izquierda de la pantalla, debajo de la bandera que indica el hoyo que estás jugando, está la palabra "Par" y junto a ella un número. El Par significa el número de golpes máximo que le puedes dar a la bola para meterla al hoyo, por ejemplo, si el hoyo indica que es "Par 4", entonces sólo le puedes dar cuatro golpes a la bola para meterla al hoyo. El número máximo de "Par" que hay es cinco y el mínimo es tres, y esto se establece dependiendo de qué tan lejos se encuentre el hoyo; los hoyos nunca cambiarán su Par, así que, por ejemplo, el hoyo nueve del campo de Yoshi's Island siempre tendrá Par 4. Si metes la bola justo en el número de golpes que indica el Par, harás un "Par"; si metes la bola con un golpe menos, harás un Birdie; si metes la bola con dos golpes menos (exceptuando Par 3), harás un Eagle; si metes la bola con tres golpes menos (exceptuándo Par 3 y Par 4), harás un Albatross y si la metes de un sólo golpe, harás un Hole in One, que es lo perfecto en el Golf. Si te pasas por un golpe del Par, harás un Bogey, el cual, si estás jugando solo, no te beneficia en nada, al contrario; a partir del Bogey, si haces más golpes, sólo aparecerá un signo de sumar y un número indicando por cuánto te pasaste. Si juegas de dos, no te preocupes tanto por pasarte del Par, pues el chiste es hacer menos golpes que el contrincante.

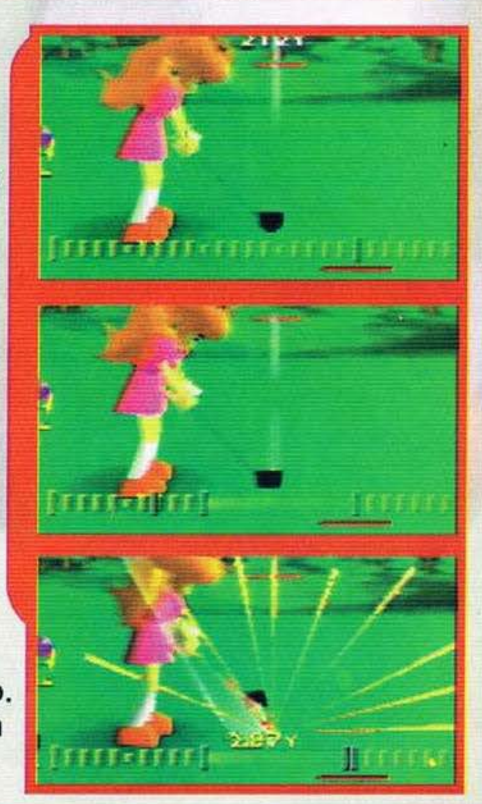








Otro punto importante, es el saber cómo tirar. Básicamente es un asunto de "timing", o sea de precisión y de ritmo. En la parte inferior de la pantalla hay una barra muy parecida a una recta numérica (Power Gauge) que tendrá unas líneas más altas en los extremos, delimitando el poder máximo de tiro, dependiendo de cada personaje. Al momento de presionar el botón A, una barra se moverá de derecha a izquierda en la "recta numérica"; en cualquier punto, presiona A para detener la barra; con esto determinas el poder del tiro. Sin importar en dónde la hayas detenido, ésta se irá hasta el extremo izquierdo y después regresará al extremo derecho. Si te fijas, debajo de la barra que delimita el extremo derecho, hay una línea roja; pues bien, una vez que la barra va de izquierda a derecha, debes presionar el botón A de tal manera que la barra se detenga dentro del rango de la línea roja; con esto determinas el swing o el efecto de la bola, para que así hagas un buen tiro. Dependiendo de qué tantas barritas abarques en el Power Gauge, será la distancia de tu tiro.



Si lo que quieres es un tiro perfecto, lo que debes hacer es detener la barra exactamente en las barras que indican los extremos del Power Gauge; si lo haces bien, al detenerla en cada extremo escucharás el típico sonido de las monedas en el juego de Mario. De esta forma conseguirás el Swing y el Poder perfecto para obtener un "Nice Shot".





Saber que hay distintos palos es bueno, pues ninguno es igual a otro y cada uno tiene un uso especial. Hay cuatro tipos de "clubes" (o palos):Wood, Iron, Wedge y Putter.Con los Iron alcanzas una gran distancia y estos se dividen en 1Wood, 3Wood y 4Wood. Los Iron son para salir de algunos lugares difíciles y tienen buena distancia; se dividen en 2Iron, 3Iron, 4Iron, 5Iron, 6Iron, 7Iron, 8Iron y 9Iron. Después son los Wedge, Sand Wedge, para salir de la arena y Pitching Wedge, para acercarte al green. El palo que nunca debe faltar es el Putter, que sirve para rodar la bola; el Putter generalmente se usa dentro del green y es para meter la bola en el hoyo.







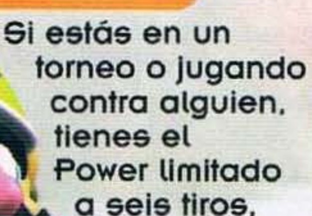




Si presionas el botón B antes de tirar, el palo que seleccionaste cambiará el estilo del tiro. Si presionas el botón B en los Wood, en los Iron o en los Wedge, pueden cambiar por Normal, Power o Approach; Normal es para tirar normal, Power para tirar con una super fuerza y Approach sólo aparece cuando estás cerca del green o del hoyo. Si lo presionas en el Putter, cambia por Long, Short o Medium y con esto varías la distancia a la que llega la bola.

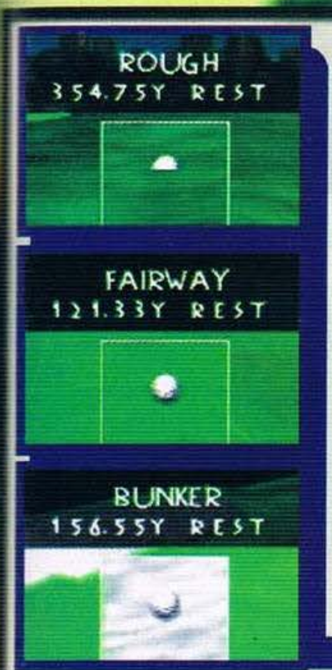






Si estás en un torneo o jugando contra alguien, tienes el Power limitado a seis tiros, pero si realizas uno perfecto, o sea, en Nice Shot, no te descontarán el tiro y habrá sido gratis, además de que se ve más espectacular, por ejemplo, Mario y Baby Mario sacan una Fire Ball, Yoshi y Donkey un arcoiris o Wario relámpagos.





Algo que no debes dejar de verificar antes de realizar un tiro es el campo. No todo el campo es bonito y liso, pues hay partes donde el pasto es demasiado largo y tendrás que pegarle duro a la bola y con un palo especial. Durante tus juegos te encontrarás con diversos tipos de terrenos (en todos los campos te encuentras casi de todo). Fairway es el pasto estándar, que generalmente está al centro y ahí la bola corre normal. Semi Rough, Rough y Deep Rough es en donde el pasto es muy largo. Bunker es una trampa de arena y de ahí es tan difícil salir que forzosamente debes usar el SW para hacer un buen tiro. También te encuentras con Waste Area, Rock o Water Hazard, y de ésta última, como se trata de una laguna, es imposible salir y te colocan dentro del campo automáticamente, pero obviamente con desventaja. Si de plano te sales del campo, aparecerá Toad indicándote un O.B.





Hay veces en las que tendrás que golpear con técnica la bola, por ejemplo, cuando estás en un Bunker o en un Rough. En la esquina inferior izquierda de la pantalla, aparece el ícono de una pelota de golf y tiene un punto rojo en el centro. Si dejas presionado el botón Z antes de golpear la bola, el ícono se ilumina y puedes mover el punto. Esto es útil para elevar la bola, darle efecto o para que no se eleve tanto. Una vez que ya hayas hecho muchos tiros usando esta técnica, habrás calculado los momentos en los cuales le debes pegar a la bola de una manera en especial. En la parte de abajo de este ícono, también verás dos cifras, por ejemplo, 98-100; esto indica el porcentaje de poder que le aplicarás a la bola, por ejemplo, si la cifra es 56 - 98, significa que, debido a la posición de la pelota y otros factores, del 98% de fuerza que se le puede aplicar a la bola, sólo le entrará el 56%.

98-100

Como te dijimos, la condición y la topografía del terreno es muy engañosa, pues hay subidas y bajadas, bordes que harán que tu tiro no sea tan preciso como pensabas, sobre todo al momento de usar el Putter dentro del green. Debajo de donde te indican la cantidad de pies que te faltan para llegar al hoyo, en la esquina superior izquierda, aparece la cantidad de pies de inclinación que tiene el campo, así que debes checar esto antes de tirar. Obvserva las fotos para que te des más o menos una idea de lo que debes hacer en un caso similar.

Si te fijas, el campo está un poco inclinado hacia la izquierda, como lo muestra el Grid...



...así que deberás mover un poco tu tiro, calculando que cuando la gravedad haga lo suyo, la bola entre en el hoyo.



Fíjate cómo la bola llevaba una dirección y al final se desvía. ¡Sí! Un buen Birdie.

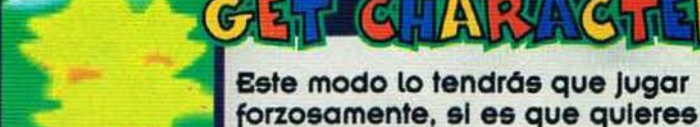


A grandes rasgos, así se juega Mario Golf. Claro que tiene muchos modos de juego y para distintos gustos, número de personas presentes y habilidades. Si juega una sola persona, nos encontramos con algunos modos de juego exclusivos.

TOURNAMENT

Jugando aquí puedes ganar puntos para abrir nuevos escenarios, trofeos y medallas. Juegas 18 hoyos y entre menos golpes des en todo el juego, más puntos ganas. Por cada Birdie que hagas ganarás una Birdie Badge. Si juntas bastantes Birdie Badges, podrás obtener a Maple, otro personaje secreto.





GET CHARACTER

Este modo lo tendrás que jugar forzosamente, si es que quieres jugar con el resto de los personajes. Aquí jugarás contra el personaje que deseas obtener en un torneo V.S. y si le ganas a tu oponente, ya estará disponible.





En Get Character obtienes a Yoshi, Luigi, Sonny, Wario, Harry, Mario y Bowser. Jugando aquí también obtienes puntos para abrir escenarios.

RING SHOT

Este modo es muy divertido y es para mejorar tu cálculo. En estos campos tendrás que meter la bola haciendo como mínimo Par, sin embargo, lo difícil es que es obligatorio que tu bola pase a través de el o de los aros que estén en ese campo y esto es un problema a veces, pues hay ocasiones en las que el hoyo está en un área accesible y el aro no. Si completas bien un hoyo, te darán una estrella y entre más estrellas obtengas, más escenas de Ring Shot se abrirán. Si te gustó alguna jugada, podrás guardar la repetición en uno de cinco archivos para verla después o presumirla a tus cuates. Por cierto, si quieres usar a Donkey Kong, te recomendamos jugar aquí.



SPEED GOLF





Aquí se trata de terminar los 18 hoyos en el menor tiempo posible para obtener un buen récord y para mejorarlo, debes usar la menor cantidad de golpes. También ganas puntos para abrir escenarios.

MINI-GOLF





También para uno o cuatro jugadores. Aquí jugarás en áreas cerradas y sólo usando el Putter. La técnica para meter la pelota es usando las paredes para que rebote y así llegue hasta el hoyo. Este modo es bastante divertido y sirve para practicar con el Putter también. Si te preguntabas si al jugar aquí te daban puntos para abrir escenarios, la respuesta es sí.

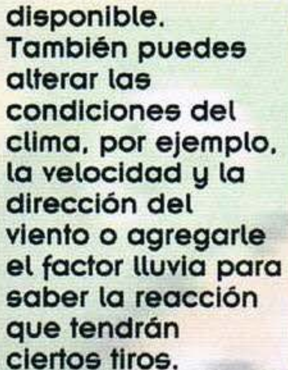
STROKE



Este es para uno o para cuatro jugadores. Aquí el ganador es el que tenga el mejor Score, o sea, el que le pegue menos veces a la bola. Se puede jugar a 18 hoyos o solamente a 9. Los puntos que aquí ganes también te servirán para abrir escenarios.



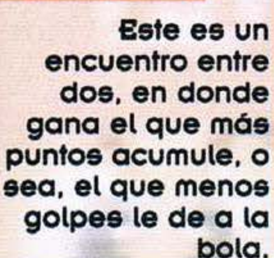
TRAINING



Aquí puedes practicar tus tiros en cada hoyo de cualquier escenario que tengas disponible. También puedes alterar las condiciones del clima, por ejemplo, la velocidad y la dirección del viento o agregarle el factor lluvia para saber la reacción que tendrán ciertos tiros.



MATCH GAME



Este es un encuentro entre dos, en donde gana el que más puntos acumule, o sea, el que menos golpes le de a la bola.



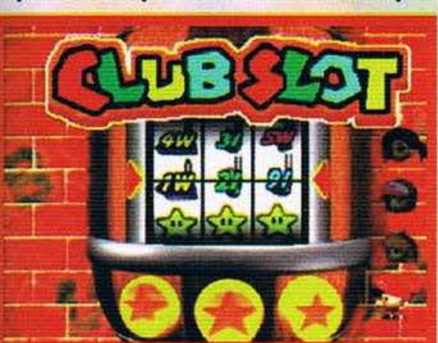
SKINS MATCH

Este modo es muy parecido a Match Game, pero la diferencia es que aquí pueden participar hasta cuatro jugadores alternándose.



CLUB SLOTS

Este modo es bastante divertido pues, además de que es para dos, tres o cuatro jugadores, antes de comenzar a jugar un partido tipo Skins Match, aparece una máquina de Slots la cuál determinará al azar qué palos vas a usar... sí, leíste bien, qué palos y no cuántos, pues de default tendrás el Putter y aparte sólo tres más.



Si se juega de dos o más participantes, una opción muy buena es apostar... ¡No! Pero no apuestas ni dinero, ni fichas, ni refrescos, lo que apuestas son puntos para ver quién llega más lejos la bola, quién se acerca más al hoyo de un sólo tiro o a ver quién hace más puntos.





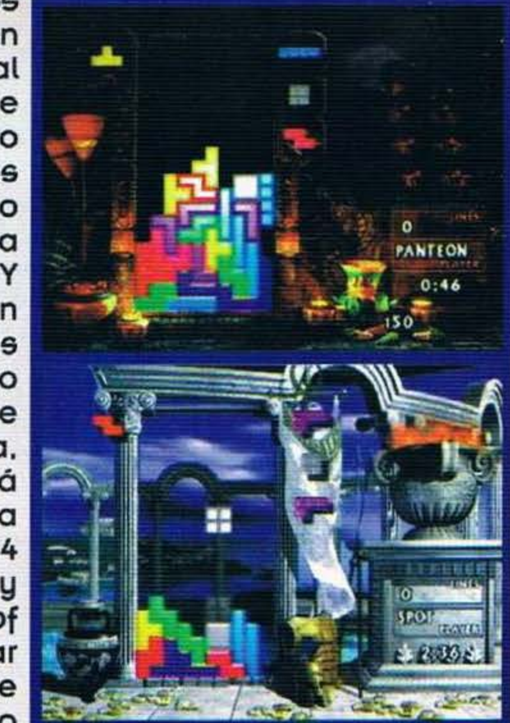
Este juego cuenta con batería, en la cual se graban automáticamente todos los avances que hagas, los puntos y los récords. En el Main Menu hay un menú que se llama Continue y ahí puedes guardar hasta tres archivos de juegos adelantados, sin embargo, al continuar se borrará el archivo... son algo así como desechables.

Pues bien, sobra decir que si es un juego excelente del que estamos hablando, es porque nos referimos principalmente al Game Play, dando por hecho que los gráficos, la movilidad, los sonidos, la música y sobre todo el factor diversión, son de lo mejor que se ha programado para el Nintendo 64 hasta el momento, y eso que no estamos hablando de que es uno de los juegos más divertidos para más de un jugador. Son muchas cosas las que no pudimos incluir en este artículo y que son importantes en el juego, o también detalles curiosos, como el que los contrincantes te echan porras cuando tiras o que puedes hacerle ruido a tu rival con los botones de la unidad C para desconcentrarlo, sin embargo con lo que vimos aquí es suficiente para que lo demás lo vayas viendo conforme vayas jugando. Ya no hay más que decir: Te guste o no te guste el golf, Mario Golf te va a encantar... o como diría Wario: "You gonna love it!"

a fondo

THE NEW TETRIS

No es raro que Tetris sea uno de los juegos más populares que han existido en toda la historia de los videojuegos (existen 16 versiones de Tetris para los sistemas de Nintendo que han salido al mercado). Cada que aparece un nuevo sistema, es prácticamente un hecho que veremos una nueva versión de este título. Y aunque en cada versión se hacen algunas mejoras o modificaciones al modo de juego, se sigue manteniendo la misma esencia, porque es muy divertido y lo seguirá siendo. The New Tetris es una nueva versión del clásico para el N64 desarrollada en conjunto por H2O (Tetrisphere) y por Blue Planet Software (Antes Bullet Proof Software). Ambas compañías tuvieron que aportar bastante al nuevo Tetris que han lanzado y que tiene varios elementos nuevos (como mencionamos que pasaba con cada versión).

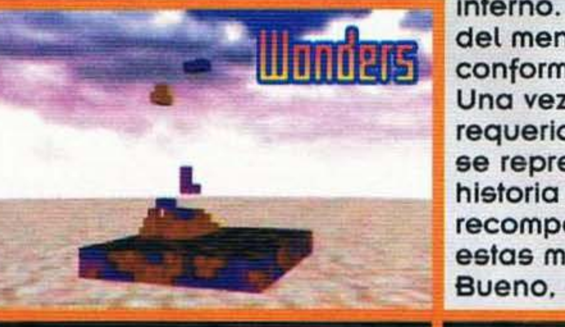




Archivos

Este cartucho tiene memoria RAM Interna para poder grabar algunos datos muy importantes que iremos viendo en este análisis. Sin embargo una de las funciones más importantes es la de crear archivos de juego. En total se pueden crear hasta 15 archivos para que varias personas jueguen y puedan llevar de una forma más controlada sus récords y ver quién es el que ha hecho más líneas.

Este juego, en su pantalla de selección de modos de juego (que ya veremos adelante) incluye un menú que al principio suena un tanto extraño: "Wonders" (o maravillas). Lo que aquí pasa es sencillo de explicar. Al estar jugando en alguno de los archivos de la memoria del juego, las líneas que vayas haciendo se van acumulando en un marcador interno. Las siete maravillas que se accesan por medio del menú que mencionamos se van "abriendo" conforme vayas haciendo las líneas que se te piden. Una vez que logres alcanzar el número de líneas requeridas, podrás ver una pantalla especial en la que se representa la maravilla y se te habla un poco de la historia de esta. En realidad esto no es más que una recompensa por jugar mucho Tetris, pues el ir abriendo estas maravillas no tiene gran influencia en el juego. Bueno, algo de lo que notamos es que dependiendo la "maravilla" que estés formando, el fondo del panel en el que juegas cambiará con elementos representativos de ella; el CPU irá intercambiando al azar los paneles de las maravillas que ya hayas descubierto.





WONDER MAYAN — LINES TO GO 0 — ACCEPT BACK

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado
H2O

96 megabits
Memoria

Puzzle
Categoría

Agosto 1999
Fecha de Salida



Al principio es fácil abrir las primeras maravillas, pero ya que te das cuenta del infame número de líneas que hay que hacer para abrir las 3 últimas, te podrás imaginar que no las podremos ver hasta después de haber jugado bastante tiempo este juego o que entre varias personas hayan cooperado para lograrlo.



Modos de juego



A grandes rasgos, sólo existen dos modos de juegos principales: One Player y Multiplayer. Está por demás decir qué diferencia existe entre ambos modos de juego, así que lo mejor es pasar directamente a ver qué tiene de interesante cada uno de estos modos de juego.

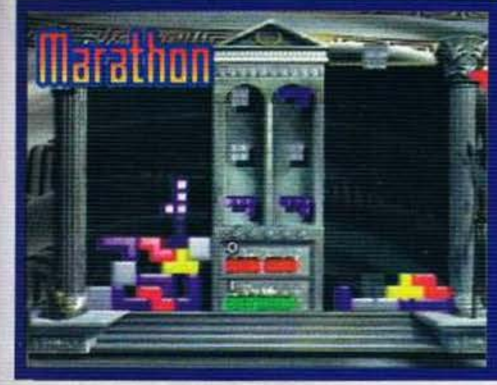
One Player

En este modo de juego hay varias cosas que puedes elegir antes de ponerte a jugar. Primero que nada eliges el archivo con el que vas a jugar, después de eso si quieres jugar solo o contra un contrario controlado por el CPU y después el tipo de juego. Anteriormente mencionamos que si seleccionabas algún archivo, en ese se iban a acumular las líneas que fueras haciendo, pero si eliges la opción de "Guest", ningún dato quedará grabado. Si eliges jugar contra un rival podrás escoger la dificultad que tendrá (así probarás tu nivel en este juego).



La última elección que te queda antes de comenzar a jugar es el tipo de juego. Los tres modos existentes son: Marathon, Sprint y Ultra. Ahora, si te preguntas que diferencia hay entre cada uno de ellos, ahora te daremos la respuesta.

Marathon



Este modo es el clásico. Aquí puedes jugar el tiempo que quieras y hacer las líneas que puedas hasta que se te llene el panel.

Sprint



En este modo te dan 3 minutos para que puedas hacer el mayor número posible de líneas.

Ultra



Aquí hay que hacer 150 líneas; pero ¿Cuál será el menor tiempo posible en el que podrás hacerlo?



Multiplayer

Dentro de este modo no hay mucho qué decir, la mayoría de los elementos que podrás encontrar ya los has visto en otras versiones, pero aquí los castigos no son tan severos. Puedes jugar en los tres distintos modos de juego (Marathon, Sprint y Ultra) además de cambiar los "cuadritos basura" que son tan molestos. Cuando juegan de tres o cuatro personas, no se lanzarán ningún castigo, así que aquí la situación será conforme a cada quien y no habrá pretextos para excusarse de haber perdido.



Como en otras versiones de este divertido título, The New Tetris te marca una sombra en el lugar donde va a caer la línea, así que ten esto presente para poder planear tus jugadas, además de que ahora podrás checar hasta tres piezas antes de que salgan, por lo que podrás tener una mejor estrategia para ganar (contando la que puedes guardar, se diría que tienes cuatro piezas).



Bloques plateados y dorados

Al jugar, dependiendo el tipo de piezas que logres unir podrás crear 2 tipos de bloques gigantes. Unos de estos







son de color plateado y otros de color dorado. Los bloques plateados los logras al unir piezas de distintas formas en un gran cuadro. Los dorados se forman al hacer un gran cuadro, pero con cuatro piezas cuadradas o cuatro líneas.

A principios de este año, en nuestra última visita a NOA, pudimos jugar una versión preliminar de The New Tetris; mejoraron muchos factores, sobre todo el de la música. Pero el punto importante es que nos habían comentado que este título iba a utilizar el Transfer Pak (el aditamento que se coloca en el puerto del control y ahí insertas un cartucho de Game Boy. Al igual que Perfect Dark, Dai Katana, Mario Golf o Pokémon Stadium, The New Tetris iba a ser compatible con Tetris DX de Game Boy. A final de cuentas esta compatibilidad ya no estará disponible, pues de último momento los programadores decidieron que no fuera así, probablemente porque la utilidad o las ventajas no eran muchas. Con este título pudimos ver la aparición de este nuevo accesorio, pero desafortunadamente no fue así y tendremos que seguir esperando. Mientras tanto, con o sin compatibilidad con algo, échale un ojo a The New Tetris, pues si eres fan de este juego, te va a gustar, eso es seguro.









Bueno, tal vez esta no sea una versión con muchas cosas nuevas, pero la opción de multijugadores es un factor muy importante y lo hace muy divertido. La música también está buena pero la verdad a veces te cansa un poco. Lo bueno es que puedes cambiar el volumen AUDIO.

a fondo

Pocket Bowling

En la historia del Game Boy se han explotado un sinfín de géneros, pero curiosamente, uno había quedado en el olvido y no fue sino hasta la aparición del Game Boy Color que se lanzó el primer juego de este deporte. Estamos hablando del boliche, que no había incursionado al sistema portátil de Nintendo, pero Jaleco quiso terminar con la tremenda ausencia de los bolos y decidió comercializar el primer juego de boliche para el Game Boy, programado por Athena: Pocket Bowling.



Compañía



Compatible



Clasificación

Desarrollado por **Athena**

4 megabit Memoria

Deportes Boliche Categoría

Agosto 1999 Fecha de Salida

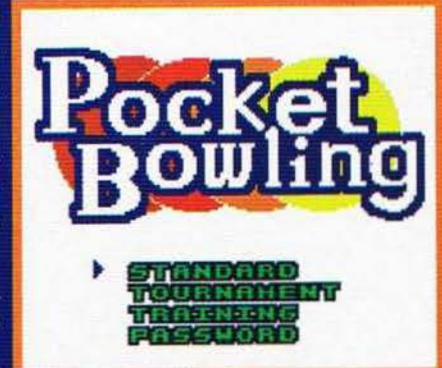
Sólo para asegurarnos de que estamos hablando de lo mismo, el boliche es un juego medio sencillo, en donde sólo necesitas una bola de boliche, una superficie con un poco de cera y diez pinos estratégicamente colocados hasta el fondo de la pista. El objetivo es derribarlos todos con la bola, de preferencia, con un sólo tiro; a esto se le llama Strike o en español, Chuza. Si no se puede, entonces máximo es con dos tiros, o sea, un Spare. Así que si pensabas que para triunfar en el boliche necesitabas un taco, una raqueta, un casco o una válvula para inflar balones, seguramente tus dudas ya quedaron resueltas.



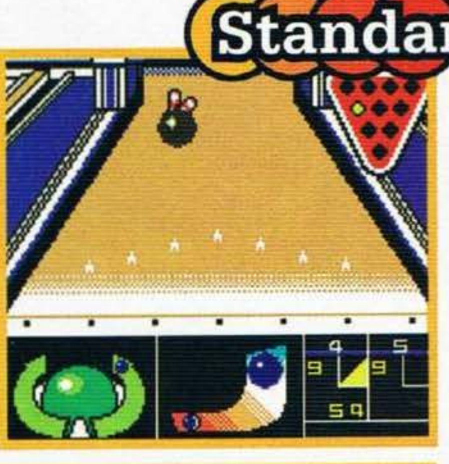


Modos de juego

Lo primero con lo que nos encontramos, es con la pantalla principal, en la cual hay tres modos de juego y un menú de Password. Aquí seleccionas el modo que más te guste.



Standard



Este modo es para uno o dos jugadores. Aquí pueden enfrentarse, vía cable Link, en un juego y quien logre mayor número de puntos gana... y el que haga menos... pierde. Sencillo, ¿no? Si juegas solo, este modo sólo sirve para ver cuántos puntos puedes hacer en una línea (o sea, en un juego).



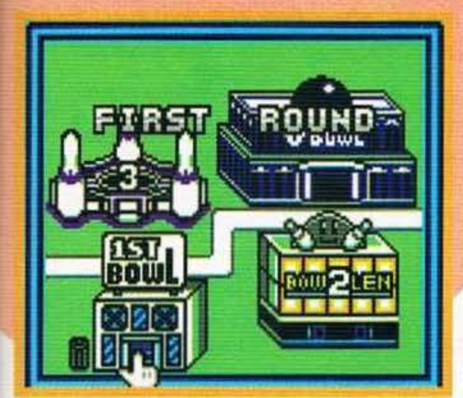




Tournament

Tournament es un poco más interesante, ya que aquí te enfrentarás a varios jugadores controlados por el CPU en un torneo, el cual consiste en cuatro Rounds, cada uno de tres líneas. Empezarás jugando en un Bowl barato y el Round final será en el más lujoso del vecindario. Para ir clasificando, necesitarás quedar en tercer lugar como mínimo, con excepción de la final, pues ahí debes ganar el primer lugar para ser el campeón.

GAME 1 FRAME 10
PLAY 186
JACK 209
MARY 193
BOB 193
PEN 193





Training



Este modo no podía quedar fuera. En Training puedes entrenar y calentar un poco antes de algún evento importante, ya sea entrar al torneo o retar a un amigo. Puedes también calcular la fuerza y la dirección que debes darle a la bola para obtener una chuza o ciertos Spares difíciles. Puedes cambiar dos atributos para tu entrenamiento: ponerle o quitarle la cera a la pista y quitarle o ponerle música al juego mientras entrenas. También puedes elegir cuántos y cuáles pinos vas a derribar.

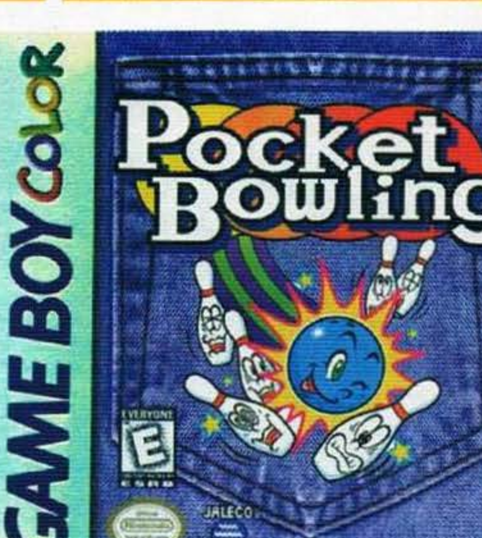




Jugar es sencillo.

Antes de que otra cosa suceda, vamos a explicarte cómo se juega el boliche... en este cartucho, claro está. Resulta de tal suerte, que en la parte inferior de la pantalla dos íconos. Con estos determinas el tiro, su fuerza y su trayectoria. Al presionar el botón A por primera vez, en el ícono que parece una bola de boliche (el de la izquierda) aparecerá una bolita, la cual irá de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, dependiendo del jugador, hasta que la detengas con el botón A. Entre más al centro la detengas, más recta saldrá la bola; si la detienes en algún extremo, hará el efecto que indica la flecha. Una vez determinada la trayectoria, debes asignarle un poder al tiro, esto se hace con el ícono de la derecha. Ahí habrá una bolita también, que irá de abajo a arriba, pero ésta la tienes que detener dos veces. Si quieres tirar con todo el poder, debes detenerla en el extremo azul, o sea, hasta arriba, y en el extremo rojo, o sea, hasta abajo. Si quieres, antes de tirar puedes mover la bola hacia los lados, todo de acuerdo con tus necesidades. La velocidad con la que se mueve la bolita de los íconos depende de las características de los personajes, por ejemplo, si tienen mucho poder, en el ícono de poder se moverá muy rápido y si tienen mucha técnica, en el ícono de la trayectoria se moverá lento.









Hay varios personajes que puedes escoger: Mike, Jack, Pen, Bob y Mary. Cada uno cuenta con características diferentes, con lo cuál tendrás un poco más de variedad; estas características las puedes ver antes de escoger al personaje, además de ver qué bola usan (entre más pesada sea la bola, más poder tendrán). Unos tienen mucho poder y otros mucha técnica, pero de todos el mejor balanceado es Mike y es con el que te recomendamos empezar a jugar. También puedes escogerlos zurdos o derechos: lo único que cambia es la dirección con la que se mueve el punto con el que determinas el efecto de la bola.











Si haces una chuza, te marcan Strike. Si haces dos chuzas consecutivas, haces un Double, si haces tres chuzas consecutivas, haces un Turkey y de cuatro en adelante te marcan Exciting. La puntuación varía un poco, dependiendo del handicap de cada jugador, pero las chuzas valen treinta puntos. Cada línea o juego consta de 10 tiros, aunque en el último te dan dos tiros extras, haciendo un total de 12 tiros. Si haces chuza en todos los tiros de una línea, alcanzarás la puntuación con la que sueñan todos los jugadores de boliche: el perfecto 300. Si consigues esta puntuación, te considerarán "El Rey del Boliche".







Si de plano no le atinas a nada y tu bola se va por el canal, te marcarán Gutter... si te pasa muy seguido esto en la vida real, seguro que eres de los muchos que se hacen acreedores al apellido "Canales", como Axy Canales o Spot Canales... en los videojuegos serán buenos, pero en el boliche son deprimentes.

ENTER PASSWORD

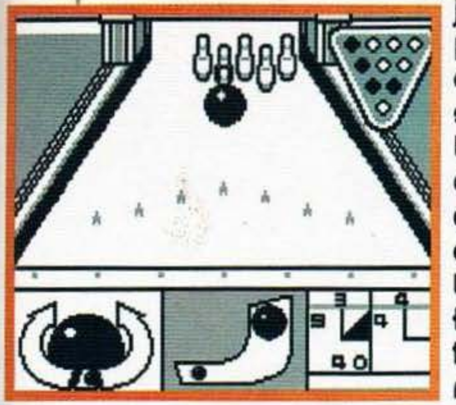
DLG

Cuenta con la opción de Password, para que continúes en Tournament en la ocasión que quieras. Afortunadamente es sencillo y sólo debes introducir cuatro caracteres.

Como puedes ver, las gráficas son sencillas y los colores lucen bien en el Game Boy Color, pero no hay nada extraordinario. La animación de la bola es buena, pero en realidad no se requiere de mucha dedicación gráfica para hacer un juego de boliche, hay que ser sinceros.



En general, Pocket Bowling tiene el crédito de ser el primer juego de Boliche para el Game Boy, pero ya trae detrás a 10-Pin Bowling de Majesco, aunque éste último sólo será para el Game Boy Color y eso le da un punto a favor al juego que esta vez analizamos, pues es compatible con todos los sistemas de GB. Los gráficos, los colores y los sonidos se quedan en normales. El factor diversión es bueno y más si te gusta el boliche, pero lo único malo es que en cuanto le encuentras el "Timing" correcto, el juego pierde el 79% de su chiste. La dificultad es buena, sobre todo en la final del torneo, pues ahí, por una chuza que no hagas, tienes posibilidades grandes de perder. También es bueno ver a Jaleco de regreso, pues ya teníamos mucho de no escuchar de esta compañía en América, aunque sólo sea distribuidor.







Este es una típica jugada que hará a todo el público gritar: "¡Gooooooooool !"

En fin, si quieres pasar un buen rato jugando boliche, o no aguantas el peso de una bola de verdad, Pocket Bowling es una alternativa adecuada.

Está bien, está bien, no podemos irnos sin darte un dato interesante acerca de este título y que te será bastante útil, aunque de ser posible, no sigas leyendo y hazlo por ti mismo. El Round Final del modo Tournament está bien difícil, sobre todo porque compites contra un megajugador robot llamado A-08 y la mayoría de veces hará juegos perfectos. Una vez que lo hayas derrotado, te darán un password, pero éste no servirá para continuar, sino para poder utilizar a este robot. El password es AVB... investiga tú la última letra. Recuerda introducir este password para jugar en V.S., para que tenga chiste que termines el Tournament. Este robot, como puedes ver en la foto, está hasta el tope de habilidades, así que dale un buen uso.











En este número encontraste un análisis de The New Tetris, eso es seguro, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes cuanto antes.

Super Velocidad



Comienza un juego de One Player y registra un nuevo nombre, pero en lugar de poner el tuyo, date de alta como 2FAST4U (que si lo pronuncias en inglés, se escucha "Too Fast For You", o sea, demasiado rápido para ti); después, manualmente termina de registrarte colocando el cursor con el pad direccional en OK.

Como ves, el nombre no aparece en la lista, así que selecciona cualquier archivo y comienza el juego... la primeras cinco piezas caen a velocidad normal, pero después... ¡agárrate! Esto le aumenta la dificultad al juego.

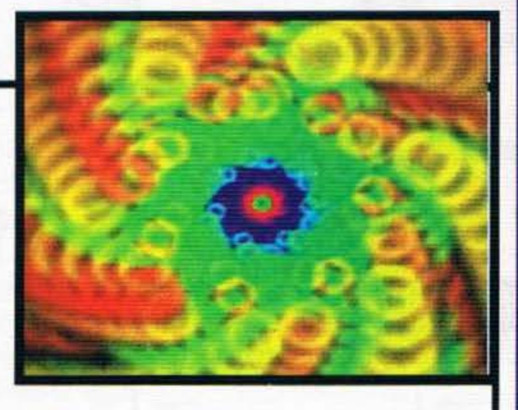




Kaleidoscópico

La música de este juego está bien alucinada y si quieres ver una imagen igual de sicodélica, entra en el menú Options y ahí escoge la canción Haluci y después en Music Mode elige Choose.





Después comienza un juego en One Player y registra un nuevo nombre y pónle "Haluci" (sí, igual que el nombre del BGM), después manualmente ponle OK. Si te das cuenta, no se registró el nombre, así que vuelve a entrar a New Name y pon de nuevo y de la misma forma "Haluci" y en cuanto le pongas OK comenzará el alucine. Si empiezas a ver elefantes rosas y a Lucy en el Cielo con diamantes, no nos hacemos responsables.



En este número encontraste un análisis de Monster Truck Madness 64, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes cuanto antes (¿?).



Texturas con fotos de Jim



Con este código todas las texturas del juego, o sea, el piso y las paredes, estarán tapizadas con fotos de "Jim", un programador de Rockstar Games. En el menú de Enter Code, introduce la clave:

JMPNG



Después comienza cualquier juego y todo estará forrado con fotos de este sujeto... está bien, pero como cosa curiosa del juego, pues como que no es muy agradable ver a este individuo todo el tiempo.

Llantas pequeñas



Si no te gusta el tamaño tan exagerado de las camionetas, introduce el siguiente código en la pantalla de Enter Code:

YRDR



Ahora sí, las llantas estarán del mismo tamaño que las de un "vocho" y lo mejor es que las camionetas siguen tan destructivas como siempre.



MARIO GOLF

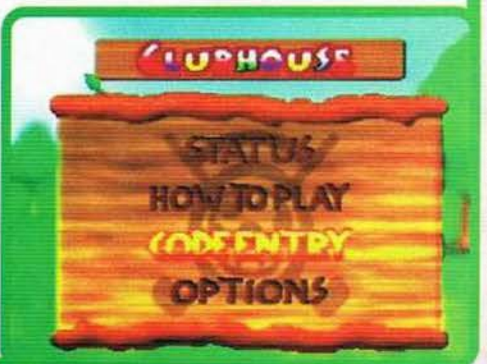
En este número encontraste un análisis de Mario Golf, eso es seguro, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes cuanto antes (¿otra vez?).



Aquí puedes meter códigos... ¿cuáles códigos? Eso todavía es un misterio para nosotros... si quieres más información, checa el previo de Mario Golf de Game Boy.

Code Entry

En este juego hay una pantalla muy misteriosa llamada Code Entry, para obtenerla, entra a la pantalla de Main Menu y ahí coloca el cursor sobre el menú de Club House y ahí presiona al mismo tiempo los botones **Z, A y R,** así entrarás al menú de Club House, pero verás que hay una opción más, de nombre Code Entry.



Jugadores Zurdos

LEFTY



Para que tus jugadores sean zurdos en lugar de diestros, coloca el cursor en el que vas a usar y elígelo con el botón **A**, manteniendo presionado el botón **L o Z.**

Metal Mario

Para qué hacernos del rogar... la forma de obtener a Metal Mario es sencilla, pero requiere de paciencia y mucho tiempo de juego. Debes obtener las 108 Birdie Badges del Tournament y al instante ya estará seleccionable.

Tournament Data
Tournament Total
Round 37
Best Score
Average 69.5
Best Drive 381.9
×108
You've opened all courses!



Metal Mario es el personaje más poderoso de todos, así que te servirá bastante para ganar modos de juego más rápido, como el Ring Shot.

Nintendo Power Tournament

Siguiendo con el misterio que gira en torno a Mario Golf, existe un torneo escondido de nombre Nintendo Power Tournament. Para entrar, usa el truco de Code Entry y en esa pantalla introduce el código:

KPXWN9N3

CODE ENTRY K P X W N 9 N 3





Como en Super Smash Bros., puedes cambiarle el color a los personajes. Para lograrlo, coloca el cursor en el personaje que quieras y presiona y mantén cualquier botón de la unidad **C** y después presiona **A.** Cada uno tiene cuatro colores diferentes.



Diferentes Colores

Este torneo se llevará a cabo en el Koopa Park y se juega como un torneo normal, pero lo más extraño es que al final te dan un Password. Al parecer esto se trata de un concurso que organiza la revista Nintendo Power, entonces, al terminar este torneo, el Password te guarda el tiempo y el número de golpes que utilizaste y el mejor récord se hará acreedor a un premio. No sabemos cómo está organizado este concurso o si realmente se trate de eso... Vamos a investigar y te tendremos más información en el próximo número.







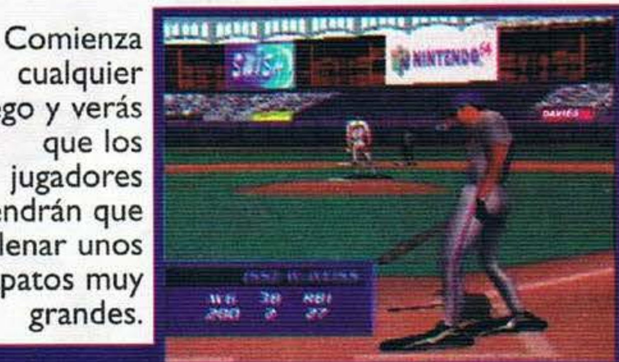
En este número no encontraste un análisis de Ken Griffey Jr.'s Slugfest, eso es seguro, por eso de una vez aprovechamos para darte un par de trucos y así los pruebes, aunque ya no haya sido tan "cuanto antes"... (¿?).



Zapatos muy Grandes

Si crees que tus jugadores tienen los pies muy pequeños, aquí te damos la clave para que no sea así. Entra en la pantalla de Create A Player y crea a uno que su primer nombre sea Code y su apellido sea Bigfoot.

FIRST NAME CODE
LAST NAME BIGFOOT



Comienza cualquier juego y verás que los jugadores tendrán que llenar unos zapatos muy grandes.

FIRST NAME CODE
LAST NAME INVISIBLEMAN

Invisibles

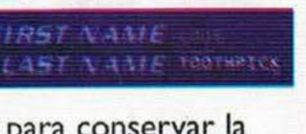
Si no te gusta el color de los jugadores y prefieres que sean un poco más transparentes, esta clave es la que necesitas. Entra en la pantalla de Create A Player y crea a uno que su primer nombre sea Code y su apellido sea Invisibleman.



¡Qué tal! A estos jugadores sí que no los podrás ver ni en pintura, aunque extrañamente se sigue viendo la sombra en el piso... ¡eso es un error!

Delgados

Ahora que si crees que tus jugadores están pasados de peso, con este truco no necesitarán ningún tipo de dieta para conservar la línea. Entra en la pantalla de Create A Player y crea a uno que su primer nombre sea Code y su apellido sea Toothpick.



Después de intoducir este código, los jugadores estarán tan flacos que te harán pensar que en plena lluvia no se van a mojar.

Jugadores Bajitos

Si de plano eres muy exigente y quieres que tus jugadores no excedan 114 centímetros de estatura, te recomendamos introducir el siguiente código. Entra en la pantalla de Create A Player y crea a uno que su primer nombre sea Code y su apellido sea Liddleleague.

FIRST NAME CODE
LAST NAME LIDDLELEAGUE



Ahora tus jugadores serán "chaparritos", pero recuerda que la inteligencia se mide de la cabeza al cielo... aunque no sabemos si se aplique lo mismo a la habilidad para el béisbol.

Deformidad Total

Si en el último de los casos, lo que quieres ver es a tus jugadores totalmente deformes, utiliza este código. Entra en la pantalla de Create A Player y crea a uno que su primer nombre sea Code y su apellido sea Weebleman.

FIRST NAME CODE
LAST NAME WEEBLEMAN



Si querías a unos jugadores fenómenos... ya los tienes.

previo

SPROCKET

Si a ti te gustan los juegos tipo Super Mario 64 y Banjo-Kazooie, donde el chiste principal es encontrar muchísimos ítems para entrar a más escenas y mundos donde te encontrarás con misiones que debes pasar para conseguir más ítems, éste es un título que está hecho para ti. Sprocket, que ya antes Ubi Soft había anunciado como Rocket: Robot On Wheels, es uno de esos juegos donde el personaje debe pasar mil y un penurias para alcanzar su objetivo. Aquí encontrarás muchos elementos muy familiares que seguramente ya habrás visto en muchos otros títulos, pero Sprocket tiene mucho más que ofrecernos, además no son pocos los mundos que deberás visitar y cada uno está lleno de problemas que debes resolver para conseguir todo y avanzar a la siguiente escena.



Ubi Soft
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación



Desarrollado por Sucker Punch

128 megabits
Memoria

Aventuras
Categoría

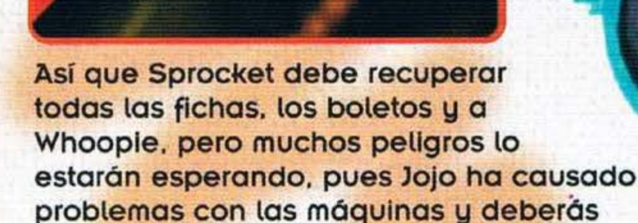
Otoño 1999
Fecha de Salida

I'm going to the party. Keep an eye on the tokens.

Oh, and make sure Whoopie and Jojo don't go hungry.

La historia se lleva a cabo en una galaxia muy lejana, cuando en un parque de diversiones futurista se aproxima una tragedia. Resulta que Sprocket, un pequeño robot, debe cuidar, mientras que el encargado asiste a una fiesta, el centro de mando del parque y al actor principal Whoopie la morsa y a su compinche Jojo (un mapache muy celoso de la morsa y descontento con su trabajo). Como era de esperarse, el malvado Jojo ha raptado a Whoopie y se ha llevado los boletos y las fichas del parque.

El pequeño Sprocket tiene una manera básica de moverse y por lo mismo no hay que ser muy diestro para controlarlo: se desplaza gracias a una rueda o llanta (igual que los monociclos que a veces manejan los payasos de circo) y carece totalmente de brazos. Aunque esto se



Así que Sprocket debe recuperar todas las fichas, los boletos y a Whoopie, pero muchos peligros lo estarán esperando, pues Jojo ha causado problemas con las máquinas y deberás ayudarlo a resolver todos estos líos.







Con el rayo de la cabeza, Sprocket es capaz de resolver los problemas y dificultades que se le pongan enfrente, para todo deberás usar esta habilidad, desde aventar ítems y objetos, hasta acarrearlos o usarlos. Sólo puedes llevar uno a la vez, por lo que deberás tener cuidado de no perder nada al caer o ser golpeado. Los ítems normales, como los boletos, los recogerás con sólo tocarlos, por lo que no debes preocuparte por llevar un bote de basura al momento de agarrarlos.



Este rayo también te sirve para colgarte y columpiarte de varios objetos que están en los escenarios, como focos o enredaderas.

Sprocket, if you see any little round discs with my wrench symbol on them, grab all you can! If you get enough of them, I think I can fix you up with a

El mecánico siempre te echará una mano con sus consejos e instrucciones y después de que juntes bastantes monedas, te dará nuevas habilidades (la verdad nada más son tres) que son muy útiles y harán menos difícil tu aventura.



También te encontrarás con vehículos que te ayudarán bastante en tu travesía, pero necesitas una gran cantidad de monedas para poder usarlos y en ocasiones, estos vehículos estarán escondidos lejos del lugar donde los activas.

WHOOPIE



Los mini-juegos en Sprocket también se hacen muy presentes. A cada rato, deberás correr contra el tiempo o contra algún personaje para ganar un ítem, enfrentarás peligros y situaciones donde además de tu habilidad para controlar a Sprocket, deberás echar mano a tu ingenio y lógica para resolverlos.



escuche a que el héroe anda un poco escaso de recursos, tiene otras cosas útiles, como un "rayo-tractor" (o algo así) en la parte izquierda de su cabeza; éste le sirve para recoger y tomar objetos, llevarlos de un lugar a otro y arrojarlos a cierta distancia.





TINKER

Encuentra los cuatro tornillos y llévalos a los controles de la montaña rusa, ahora debes diseñar el recorrido completo a tu gusto y obtener un boleto. Después deberás hacerlo nuevamente, pero con la finalidad de pasar por cinco puntos para poder obtener otro boleto.







Veamos el primer mundo para que te des una idea de lo que te depara este peligroso parque de diversiones, aquí veremos muchas cosas similares a los demás mundos. Recuerda que hay que conseguir todas las monedas, pueden estar en cualquier lado. Empecemos con algo fácil, entra en la casa que te señalamos y te encontrarás con que hay tres juegos que debes ganar para obtener un boleto. El de la derecha es el clásico juego de "gato", el chiste es agarrar una pelota y lanzarla a la posición que quieras para que le ganes a la gallina que es bastante chocante. El juego de la izquierda trata de darles de comer a los presidentes (están colocados como el monte Rushmore, un monumento nacional de E.U.A. esculpido en una montaña), debes atinarle a la boca con las pelotas con el mismo procedimiento que en el gato. Por último, el juego de en medio trata de noquear a los gatos de diferentes colores sin darle a los demás. Si ganas todos los juegos obtienes un boleto.





Para usar este switch, deberás encontrar este automóvil para poder competir contra el otro coche y ganarle un boleto.

Usa el mismo auto para pasar por todos estos aros, el primero lo encuentras debajo del puente con el que entras al nivel superior.





Si consigues todas las partes que faltan y las llevas al control, podrás activar al tiranosaurio que guarda en su interior muchos ítems y en su cabeza hay un boleto.

Por arriba está cerrado, pero si bajas y te metes por aquí, podrás entrar a la casa de las abejas por otro boleto.



Sprocket es uno de esos juegos que te mantienen sin dormir por días por andar buscando todos los ítems, pero con el toque suficiente de entretenimiento (si no, imagínate lo aburrido que sería), ya estaremos contestando las dudas que casi siempre surgen de los títulos de éste género. Es un juego bastante divertido y novedoso en lo que a elementos se refiere, pero lo que sí notamos es que puede parecerte muy fácil si eres un videojugador veterano, está más que nada enfocado a los videojugadores principiantes o más jóvenes. Aunque Sprocket está siendo distribuído por UBI Soft, de inmediato se notan diferencias con Rayman 2 ó Tonic Trouble, pues las compañías programadoras son distintas; esto te lo decimos para que no vayas a pensar que como se trata de la misma compañía, sean juegos muy parecidos y, aunque el género es el mismo, hay mucha diferencia entre ellos. Inclusive éste es el primer juego desarrollado por Sucker Punch Productions, una compañía joven. Sea como sea, esperamos tener la versión terminada de éste título para verlo detalladamente y cuando aparezca, no sería mala idea que le dieras un vistazo... ¿o dejarás que se salga con la suya el mapache loco?



a fondo

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Si hay algún título que se perfila para el más competitivo y "violento", Monster Truck Madness es un muy buen candidato para ello. Anteriormente te habíamos hablado de él, pero como se trataba de un "Previo" dejamos muchas cosas importantes para la versión final. Si tú eres un aficionado a este tipo de vehículos, encontrarás muchas de las cosas que hacen llamativos los eventos de estas camionetas, pero con un toque muy divertido, aquí podrás jugar varios juegos que harán que todos tus cuates o tus hermanos dejen de llamarse amigos. Con bastantes pistas con excelentes ambientes, Monster Truck Madness te mantendrá un buen rato frente al televisor, pero veamos cada una de las cosas que este gran título nos ofrece.







CRAVE
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por **Edge of Reality**

64 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida

Primero chequemos los controles de tu vehículo, aunque esto es relativo, pues si es que llegas a controlar tu camioneta, estamos seguros de que se te hará chica la pista y querrás aventurarte más, pero antes, checa pará qué sirve cada botón. Así podrás aprender más rápidamente.

 **Acelerador**

 **Freno**

 **Usas los poderes**

 **Controlas tu camión hacia los lados y hacia atrás activas la reversa**

 **Claxon**

 **Cambias el ángulo de la vista desde fuera del vehículo**

 **Cambias la posición de la cámara desde afuera**

 **Alejas la cámara del camión**

 **Acercas la cámara al vehículo** (Incluso la vista desde dentro)

Dentro de los vehículos que puedes encontrar, están muchos que son clásicos desde que se iniciaron estas competencias: Big Foot, Snake Bite, Grave Digger, etc. Pero como te comentamos en el Previo de este título, también puedes encontrar los diferentes camiones de las estrellas de la WCW y nWo. Algo así como si trataran de "estrellas invitadas".





En el menú principal hay tres opciones, la primera es para entrar a los modos de juegos (New Game), la segunda es para las opciones del juego que son Sound, Credits y Legal (cambias los efectos de sonido, música, ves los créditos del juego y los copyrights. Esto último como que no tiene tanta importancia y de hecho, es algo que no a todos les importa, pero tienen su apartado especial) y el último es para que introduzcas cheats, pero eso lo veremos después. Ahora chequemos los modos de juego.





Exhibition:

En Exhibition corres en alguna de las diferentes pistas (obviamente en las que tengas abiertas) con o sin adversarios. Este es el modo clásico donde compites amistosamente y no hay mucho problema, es ideal para practicar desde el inicio y así podrás acostumbrarte a la jugabilidad que tiene el juego. La cual, a decir verdad no es muy buena que digamos, ¡parece que tienes llantas de mantequilla y estás corriendo sobre suelo bañado en aciete de cocina!

Battle Games:

Este modo es el que realza mejor el estilo de este tipo de competencias. Estos mini-juegos son bastante entretenidos y hacen que sea mejor la competencia entre los jugadores. Existen 5 tipos de minijuegos los cuales son:

Soccer:

Aquí debes jugar football rápido manejando tu propia camioneta, el chiste es obviamente llevar un balón gigantesco hasta que metas gol en la "portería", lo divertido es cuando juegan cuatro personas y todos andan tras el balón. Este mismo tiene unos valores bastantes extraños, pues parece más una pelota de playa.



Hockey:

Con las mismas reglas del Soccer, debes llevar la llanta que sirve de disco hasta la portería, pero este tiene una respuesta diferente, ya que debes acarrearlo (como en el hockey de verdad) siendo constantemente acosado por los demás participantes que tratarán de quitártelo, pero recuerda que el trabajo en equipo es lo que te llevará a la victoria (frase cortesía del "Club de los Optimistas").

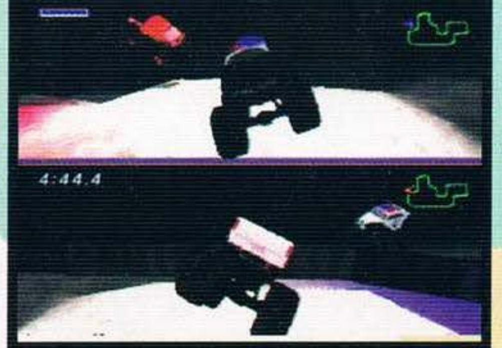
Chase:

Aquí deberá un jugador controlar a la camioneta de la policía y perseguir al otro competidor a lo largo de toda la escena, pero no creas que no puedes jugarle sucio a la policía, puedes sacarlo del camino, voltearlo y por supuesto, dejarlo que muerda el polvo (otra frase de cortesía, pero ahora del "Club de los Clichés").



Summit Rumble:

En este modo sí pueden participar los demás vehículos controlados por el CPU si es que no quieres jugar con otra persona. El objetivo de este evento es subir a la plataforma central y permanecer en ella el mayor tiempo posible, pero si te empujan y sacan de ésta, deberás subir una vez más para seguir acumulando tiempo.



Tag:

En esta opción, a uno de los participantes les tocará transformarse en gallina ¡sí, en gallina! ahora deberás alcanzar al otro competidor y tocarlo para que le pases la "maldición" y ahora él sea la gallina, pero si te vuelve a alcanzar se repetirá el proceso. El chiste es que el que tenga un menor número de veces convertido en gallina (después de los cinco minutos), será el vencedor.



Circuit

Este modo es para un solo jugador y no puedes elegir el número de contrincantes. Debes competir y ganar diez diferentes pistas para alcanzar el trofeo, pero esto no será fácil, pues las pistas tendrán distintos tipos de clima y horario además de que todos los demás competidores no siguen reglas contra tí solamente, ¡es todos contra todos! Algo que tienes que saber es que conforme vayas logrando avanzar en este modo, irás abriendo nuevas pistas para otros modos de juego.





Podríamos decir que éste, es el modo de juego principal de MTM.

Los elementos en tu contra

Una de las cosas notables de este juego es la gran variedad de climas que existen. Cada pista puede tener más de 5 distintas variantes, no en su recorrido, sino en el tipo de climas y horarios en los que se pueden correr. Como te debes de estar imaginando en este momento, esto es un elemento que sirve para darle más variedad al juego y también para hacerlo más difícil. Las condiciones de la pista cambian drásticamente con una superficie normal a una mojada por una constante lluvia. De igual forma, la visibilidad corriendo en la tarde, no es la misma que hacerlo en la noche o con una obscuridad absoluta. En el modo de "Exhibition" puedes seleccionar el tipo de elementos que quieres que influyan en la carrera, pero en Circuit te los asigna el CPU, así que es bueno que practiques correr en cualquier situación.





Monster Truck Madness es uno de esos juegos a los que "algo le falta".

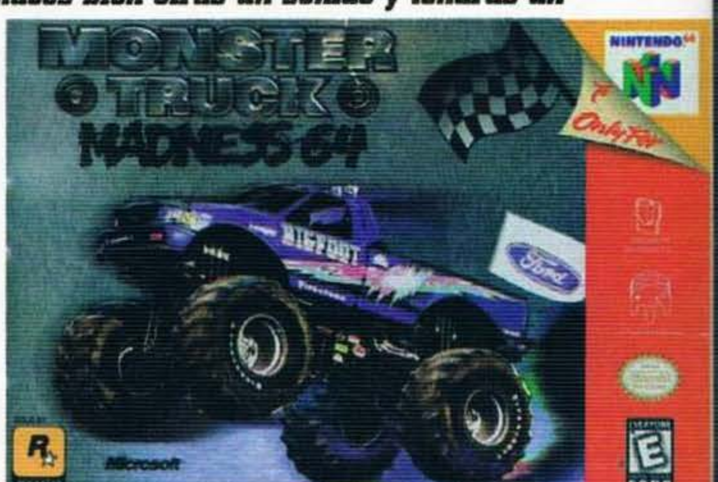


Algunas cosas que debes saber de MTM:

* Para accesar a la escena "Alpine Challenge", debes terminar un circuito en dificultad media.
* Para accesar a la escena "Aztec Valley" debes terminar un circuito en la dificultad "Easy".
* Para llegar a la escena "Death Trap" termina cualquier circuito en la dificultad "Hard".
* En el menú princial, ve a la pantalla de "Codes" y pon la palabra "flyboy". Esto te dará un nuevo vehículo que tiene alas.
* En la pantalla principal ejecuta la siguiente secuencia: C-Abajo, C-Arriba, A, Z, R, B. Si lo haces bien oiras un sónido y tendrás un nuevo vehículo.



Tiene gráficos decentes y es competitivo, pero lo que le duele muchísimo es la movilidad. Por lo demás es un juego bueno y merece ser checado, especialmente si te gusta este tipo de competencias.



Nacen 5 títulos más para



Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



¿Cómo puedo sacar a Mutilator y a Clonus para pelar con ellos? ¿Cómo hacer los Fatalities de los peleadores?

Luis Daniel Ponce



Pues lamentablemente te decimos que no hay modo alguno de poder accesar a los personajes que mencionas, pero los fatalities sí te los vamos a dar, recuerda que estos movimientos los puedes hacer en cualquier momento del encuentro, pero checa bien la posición a la que debes de estar.





Bullzeye
Presiona adelante y luego atrás + Golpe Derecho a un cuerpo de distancia.

Minatek
Cerca del oponente presiona Atrás + Golpe Izquierdo + Patada Izquierda.

Purge
Atrás, Adelante + Golpe Derecho + Patada Derecha.

Ssapo
Adelante, Atrás + Golpe Derecho + Patada Derecha.

Delta
Presiona Adelante y luego Atrás + Patada Derecha.

Psyclown
Cerca del oponente presiona Adelante, ahora Atrás + Golpe Izquierdo + Patada Izquierda.

Sabotage
Atrás, Atrás + Golpe Derecho + Patada Derecha.

Zipperhead
Junto al oponente presiona: Adelante, Atrás + Golpe Derecho.

¿Cómo hago la Execution de Ichiro, Dregan y Hell Knight?

Carlos Andrés Mandujano Camacho

¿Me pueden decir cómo hacer las ejecuciones en Mace: The Dark Age de todos los jugadores?

Argenis Buitrago

He visto que en la revista han hablado muy poco, sólo se limitan a dar trucos, pero lo más importante no: Los fatalities de cuatro personajes no vienen en el instructivo: ICHIRO, WAR, MECH, HELLNIGHT Y DREGAN, más el de los personajes secretos, los he buscado por todos lados y no los encuentro, espero que me puedan ayudar y los publiquen.

Adrián Moscoso



OK, por lo visto este es el mes de los los fatalities de los juegos de pelea. Recuerda que los movimientos son cuando el personaje está viendo a la derecha, si quieres hacerlo del otro lado, invierte las indicaciones.

Al Rashid
Ejecuta esta secuencia pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Golpe Fuerte.

Dregan
Pegado al oponente: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Patada.

Hell Knight
Junto al contrario presiona: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Patada.

Koyasha
Pegado al oponente: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Débil.

Lord Deimos
Colócate de tres a cuatro pasos de distancia del oponente y presiona: Adelante, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Mordus Kull
Pegado al oponente: Abajo, Abajo, Atrás, Golpe Fuerte.

Namira
Junto al contrario presiona: Abajo, Abajo, Atrás, Adelante, Patada.

Ragnar Bloodaxe
Pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Patada.

Takeshi Tsunami
A un paso del oponente presiona: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Taria
Sitúate a dos o tres pasos del oponente y mantén presionado el Golpe Fuerte por cinco segundos, ahora suéltalo.

The Executioner
Pegado al oponente: Atrás, Abajo, Adelante, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Débil.

Xaio
Junto al contrario presiona: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Fuerte.

Pojo
Sitúate junto al oponente y presiona: Adelante + Patada.

Grendal
A un paso del oponente: Adelante, Abajo, Atrás, Adelante, Patada.

War Mech
A un paso del oponente: Atrás, Adelante, Abajo, Atrás, Golpe Fuerte.

Ichiro
A un paso del contrario: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, Golpe Fuerte.

Ned
A un paso del oponente: Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Golpe Fuerte.









¿Me pueden decir cómo paso el nivel del tren?

Israel Guerrero Castillo

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Mmmmm... aquí te faltó ser un poquito más específico, pues en el juego existen dos misiones de tren. Para evitar confusiones y ayudarle a alguien que tenga problemas con la otra misión, te vamos a decir cómo pasar ambas:

Rescue On Kessel

Aquí tu misión consiste en localizar al tren en el que viaja tu amigo Wedge (muy a su pesar), después de eliminar unos cuantos enemigos, encuentra los pilares que parecen una "T" y síguelos hasta hallar el tren (para evitarte problemas, no destruyas el convoycito imperial y síguelo hasta que llegue a su base, ahí encontrarás los pilares).







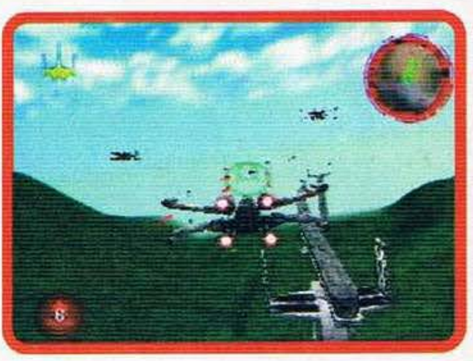


Ahora debes inutilizar el tren, para lograrlo, dispárale con los cañones de iones (Botón C-Izquierda), cuando logras detener todos los vagones del tren, Wedge será rescatado automáticamente.

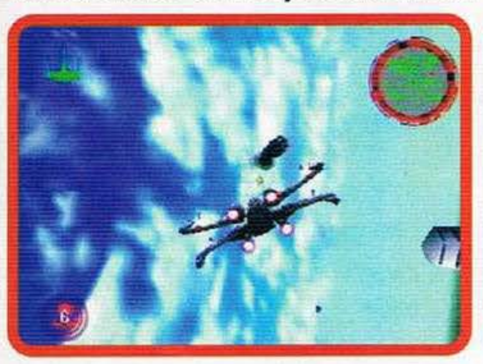
Blockade On Chandrila

Tu misión aquí es simple, pero bastante difícil. Debes escoltar el tren que lleva las proviciones para la gente de la ciudad de Chandrila de los TIE Fighters y otros enemigos. Primero mantente cerca del tren yendo del frente al final y viceversa para que te mantengas alerta y cuando aparecezcan enemigos, dispárales, pero toma como prioridad los que estén más cerca del tren, que son los TIE Bombers, pues pueden destruirlo.





Una vez que llegue el tren a salvo a la ciudad, debes derribar seis TIE Bombers, echa mano a tus habilidades como piloto. Ahora checa los AT-ST que se acercan a los transportes, elimínalos rápido llegándoles de lado, para que los vayas destruyendo antes de que acaben con ellos.







Pero el Imperio es necio y te mandará otros TIE Bombers y TIE Interceptors para atacar la ciudad, derríbalos para poder acabar esta escena.

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Spot

¡Hola queridos lectores! Aquí una vez más, Spot, en ésta tan casual y esporádica sección "El Control de los Profesionales". Como ya tenía rato que no nos leíamos, sin mucho preámbulo les voy a contar de un asunto que, aunque no tiene mucha trascendencia ni es tan polémico como los "Controles" que hemos escrito Axy y yo, sé que a varios lectores les interesará. Se trata de los títulos que han salido en Japón y que nunca llegan oficialmente a América. La idea de platicarles de esto surgió cuando en el E3 nos enteramos de que ya era casi un hecho que el Disk Drive iba a ser exclusivo para el mercado japonés y desafortunadamente en el pasado Space World ya se confirmó la noticia... qué pena. Aunque, como paréntesis, no todo es malo, ya que aquel mítico update de Zelda (Zelda Gaiden, como nombre tentativo), tanto en Japón como en América, va a salir en cartucho, así como muchos otros títulos que se tenían planeados para usarse con el Disk Drive, como Mother 3 (Earthbound 64) y Super Mario RPG 2 (para más detalles, checa el reporte especial del Space World). En fin, siempre se presentarán este tipo de casos, pero el tema de este "Control" lo quiero dedicar a aquellos juegos que hubiera sido estupendo que los videojugadores Americanos los conocieran.

Desde aquellos tiempos tan buenos del NES, aparecían títulos muy entretenidos en el país oriental y nunca vieron la luz de este lado del océano, pero en esa época era más difícil que nos enteraramos de su existencia debido a que los medios de comunicación tan avanzados, como internet, aún no estaban al alcance de todos. Aún así, a cualquier videojugador actual y amante de los RPG (como un servidor) le hubiera gustado jugar todos los Final Fantasy. De ésta serie, sólo llegó el primer título y Final Fantasy 2 y 3 sólo lo disfrutaron por allá en su Famicom. Del Famicon salieron más del doble de títulos que en América, pero no te enojes tanto, ya que no todos eran tan buenos y eran de esos que sólo les gustan a los japoneses.Entre los entretenidos tampoco pudimos disfrutar del primer Earthbound, que era un título de RPG excelente, con gráficos simples pero muy parecidos a los de la versión del SNES. Y para los que les gusta la animación japonesa (o les gustó en los tiempos del Carisaurio que chiflaba), hubo varios títulos basados en series que llegaron aquí a America quién sabe cuantos años después, como Captain Tsubasa, o "Los Supercampeones"; de este juego salieron varios títulos, una rara combinación de soccer con RPG, pero definitivamente eran completamente aceptables y hasta me atrevo a decir que fueron de los mejores títulos del Famicom, sobre todo Capitain Tsubasa 2. ¡Oh, pero cómo olvidar de cómo nos hacían sudar tinta los lectores con sus múltiples cartas pidiendo un juego de Los Caballeros del Zodiaco y, como lo dimos a conocer hace mucho tiempo, éste juego sí apareció en el Famicom, era un RPG no muy bueno y llevaba el título original de la serie, "Saint Seiya"... ni modo, muchos nos quedamos con las ganas y Bandai nunca nos peló. Un juego rarísimo y que tampoco vimos por acá fue el de los Gatos Samurais... sí te acuerdas de ellos, ¿verdad? ¿Speedy Cebiche, Guido Anchoa, Poli Esther?...



Captain Tsubasa / NES

Saint Seiya / NES

Samurai Pizza Cats / NES

Final Fantasy III / NES

Mother / NES

bueno, es que yo era fan... Este título era de lado con scroll libre y el concepto era de cambiar de personajes en cualquier momento, muy al estilo de TMNT o de Tiny Toons. Y como estos ejemplos, hubo muchos casos similares del NES - Famicom, pero seamos positivos, disfrutamos de los mejores juegos del Famicom, todos los títulos de las series de Castlevania de Konami, Rockman (Megaman) de Capcom o Dragon Quest (Dragon Warrior) de Enix.

Ya en los tiempos del SNES, aunque aparentemente no nos fue tan mal, pues llegaron juegos buenísimos como Mario RPG y Super Metroid, tal vez muchos de ustedes estén un poco inconformes por la ausencia de varios títulos basados en animaciones japonesas... No llegó ni un juego de Dragon Ball. Aunque quiero decirles que no se perdieron de mucho, pues los RPG que salieron basados en esta serie no estaban tan buenos, pues ya se sabía qué iba a pasar. Los juegos de peleas de DBZ tampoco fueron muy buenos y para mi el mejor fue DB Super Butouden 2, seguido de DB Hyper Dimension, el cual usaba el chip FX. También se notó la ausencia de los juegos de Sailor Moon, Gundam y Magic Knight Rayearth, pero eso a lo mejor ya no te molesta tanto. Los que definitivamente hicieron falta fueron Final Fantasy V y Seiken no Densetsu 3; si éste último hubiera llegado aquí, se hubiera llamado Secret of Mana 2. Pero como les digo, afortunadamente se trajeron los mejores títulos de estas series: Secret of Mana (Seiken Densetsu 2, algo así como "La leyenda de la Espada Sagrada 2), Final Fantasy IV (Final Fantasy 2) y el buenísimo Final Fantasy VI (Final Fantasy 3). Los que son fans de los juegos de peleas y sobre todo de los de SNK, estarán de acuerdo conmigo que una de las mejores traslaciones fue Fatal Fury Special, sin embargo existió otra de calidad similar: Ryouku no Ken 2, o sea Art of Fighting 2. Aún no sabemos por qué este juego no fue traído a América, pero la conversión fue bastante buena y el juego en sí era entretenido. Un juego que, al igual que Dragon Ball Z Super Butouden, estuvo a un milímetro de llegar a latinoamérica, fue Parodius, excelente Shooter de Konami y que de último momento se ausentó de las listas de juegos americanos de SNES. Siguiendo con los RPG, hubo uno que tuve la oportunidad de jugar y que a mi gusto es de los mejores del género. Tengaimakyou Zero o Far East of Eden Zero, comercializado por Hudson y programado por Red es un juego único, bastante innovador y que desafortunadamente sólo salió para el mercado japonés. Aunque hace mucho que mencionamos este título en algún reporte del Shoshinkai Show, les platicaré tantito de él. Su característica única es que intentó ser el primero de muchos títulos con un sistema de juego al cual lo bautizaron sus programadores como PLG (Personal Life Game). Esto era algo interesantísimo y el motor que le daba vida a este sistema era un reloj que estaba adentro del cartucho. Al comenzarlo, le ajustabas la fecha y la hora y a partir de ese momento comenzaban a correr en tiempo real los minutos en el juego. Esto daba pie a muchisísimas posibilidades, las mismas que Hudson supo aprovechar más o menos bien. Así, obscurecía y amanecía al mismo tiempo que en la realidad, las tiendas tenían horarios y algunas abrían sólo ciertos días. En cada pueblo se hacían festividades en ciertos días y ahí era una buena oportunidad para hacerte de ítems especiales... ¡hasta podías celebrar la navidad! También adoptabas mascotas, a las cuales tenías que alimentar diario, de lo contrario les podía pasar algo irremediable... (de hecho, no sé quién le fusiló a quién la idea del Tamagochi, si Bandai a Hudson o viceversa... pero este juego salió antes que la mascota virtual). Y esto era sólo el



Far East of Eden Zero / SNES



Este juego es bastante bueno... ¡lástima!

The Art of Fighting 2 / SNES

Final Fantasy V / SNES



Dragon Ball Z 2 Super Butouden / SNES

motor del juego, pues independientemente de esto, el RPG en general era, o mejor dicho, es excelente. ¿Por qué no siguió el concepto de PLG? No sabría decirles, lo que sí es cierto es que al parecer ya se retomó la idea de Far East of Eden Zero y será aplicada por Nintendo en Pokémon Silver y Gold de Game Boy, los cuales también tendrán un reloj interno y servirá para muchas cosas, por ejemplo, un pokétrainer te retará a cierta hora y en cierto lugar para pelear o para intercambiar pokémon. Seguramente Nintendo explotará al máximo esta opción y es seguro que estos dos juegos serán del agrado de los videojugadores... ¿americanos? Ojalá que así sea (mayores detalles, checa el reporte del Space World... caray, ya me gustó la frase). A lo mejor te quedó un poco de rencor por estos títulos que no hicieron acto de presencia por este lado del mundo, pero aún así no nos fue tan mal.

Pikachu Genki de Chu / N64

Nos hubiera gustado ver este título en América...

Pasando a los 64 bits, también hay algunos titulillos que se quedaron atorados con los japoneses, pero no son tantos como en las plataformas anteriores. Por ejemplo, de los primeros que salieron y que no llegaron fue Wonder Project J 2, el cual tenía gráficas tipo caricatura. En el caso de este sistema sí vamos a extrañar (sobre todo Axy) la expansión de F-Zero X, la cual será exclusiva del DD. Un juego que a mí me parece muy bueno y que desafortunadamente tampoco llegó aquí fue Famista 64 de Namco. Este era un título de béisbol, pero sumamente entretenido, ya que el gameplay era sencillo y además contaba con muchos minijuegos... un título que definitivamente me hubiera gustado ver por acá. Pikachu Genki De Chu es otra desafortunada ausencia. Este título definitivamente es un pionero de la revolución de juegos caseros, pues su particularidad es que cuenta con un reconocimiento de voz; este sistema es posible gracias a que el juego incluye un micrófono con el cual puedes hablar con Pikachu y tu objetivo es enseñarle a este simpático Pokémon a descubrir y a reconocer cosas y así lograbas que estuviera de buen humor contigo. Gráficamente y en diversión es un título bastante bueno, pero tal vez por cuestiones técnicas jamás lo veremos, ya no digo en español... ¡ni en inglés! Ni modo.



Famista 64 / N64



Pokémon Stadium 2 / N64

Claro que también hay casos en los que no todo sale mal y se traen algunos títulos. El claro ejemplo es Pokémon Stadium 2, el cual, como ya sabes, sí llegará a América, pero simplemente con el nombre de Pokémon Stadium. El Pokémon Stadium que salió en Japón no era tan bueno como la segunda parte, pues en esa versión no estaban los 150 pokémon y sólo había peleas. La versión que aquí llegará tiene videojuegos, muchos modos de torneos y a todos los pokémon, así que no te perdiste de mucho. También hay títulos que a muchos videojugadores les hubiera gustado ver en el sistema de 64 bits, pero que ni en América ni en Japón sucedió, y el más conocido caso es el de Robotech: Crystal Dreams, un proyecto que estuvo en la tablita mucho tiempo, hasta que se canceló.

Pues así seguiría la lista, pero ni modo, "aquí nos tocó vivir". Sin embargo, no todo lo malo ocurre aquí, ya que a los japoneses tampoco les llegan cosas buenas de este lado, como Killer Instinct Gold, los Mortal Kombat, Ray Man 2, o de plano les llegan con muchos meses de retraso, como Banjo-Kazooie, Rogue Squadron e inclusive accesorios, como el Expansion Pak. Aprovecho de una vez para dar una noticia poniendo en riesgo mi integridad física: En Japón salió hace un par de meses un juego llamado Neo Genesis Evangelion, basado en la serie animada del mismo nombre. ¡Oh, no! Ya quedó super mega confirmado que no saldrá en América y ningún licenciatario tiene planes para traerlo, así que, como en los casos de Dragon Ball, Robotech, Sailor Moon, etc., ya no se puede hacer nada al respecto... esto es una verdadra pena... Bueno lectores, seguramente esto les causará un poco de envidia en contra de los japoneses, pero, tranquilos, que los tiempos están cambiando y el lanzamiento de títulos se está globalizando cada día más. Los dejo por hoy, nos leeremos en otra ocasión. ¡Hasta pronto!

EXTRA
Año 8 | Octubre 99 | Sistema Informativo Club Nintendo



¿Qué es el Game Boy Advance?

Pues todo indica que Nintendo planea comenzar muy fuerte el siguiente siglo. En Mayo oímos de los primero planes para el lanzamiento de lo que será la siguiente consola casera de esta compañía y ahora a principios de Septiembre anunciaron su siguiente consola portátil. En este caso no estamos hablando de una nueva versión del clásico GB. No, esta es una consola totalmente nueva que ha sido llamada con el nombre clave "Game Boy Advance". A continuación presentamos el anuncio de prensa que hizo Nintendo sobre este nuevo sistema. Léelo y juzga por ti mismo.

Nintendo Co. Ltd. ha anunciado ahora al sucesor del Game Boy al dar a conocer los primeros datos de "Game Boy Advance" (nombre temporal). Además de eso, Nintendo anunció que creará una compañía en conjunto a Konami de nombre Mobile 21 que desarrollará software para el nuevo sistema. El game Boy Advance utilizará un CPU 32 Bit-risc desarrollado por Cambridge, una corporación del Reino Unido famosa por desarrollar CPU para teléfonos celulares. Además de tener un poderoso procesador de 32 Bit, el Game Boy Advance podrá conectarse a un teléfono celular (o PHS en Japón) para accesar a Internet, permitiendo a los videojugadores "bajar" juegos, participar en juegos de Multiplayer, chat y enviar e-mail. Usando una cámara digital especial (no la Game Boy Camera), el jugador podrá ver la cara de la persona contra la que está jugando.
Agregar funciones de comunicación a un juego portátil como el Game Boy se espera que nos dé una nueva forma de entretenimiento a través de redes. El Game Boy Advance será una terminal de telecomunicaciones personales así como un sistema de entretenimiento de "siguiente generación". El presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, lo ve como una forma de explorar las nuevas áreas de juegos multijugadores.
Mobile 21 también desarrollará software para el sistema de siguiente generación de Nintendo: Dolphin para aprovechar mejor las ventajas que hay de la compatibilidad y conectabilidad entre el Game Boy Advance y el Doplhin. Algunos integrantes de esta compañía saldrán de las filas de Nintendo y Konami y nuevos empleados se irán incorporando cuando el desarrollo se incremente.
Los desarrolladores han demostrado muchísimo interés y más desarrolladores para el Game Boy Advance se irán anunciando en el futuro. En el Game Boy Advance se podrán jugar los cartuchos tanto del Game Boy y el Game Boy Color, pero los juegos desarrollados exclusivamente para este sistema no se podrán jugar en el GB y el GBC. El precio de salida del Game Boy Advance así como sus accesorios no se han determinado, pero se espera que sea un precio accesible al mercado. Game Boy Advance se espera que esté disponible para Agosto del 2000 en Japón y para antes de que termine el 2000 en Norteamérica.

Las especificaciones preliminares del sistema son las siguientes:
* CPU: 32-bit RISC CPU
* Pantalla: LCD Reflectivo TFT a Color (mejor tecnología que la del GB Color)
* Tamaño de la pantalla 40.8mm x 61.2mm
* Resolución: 240 x 160 pixeles
* Máximo de colores en pantalla: 65,000
* Tamaño: Altura aproximada 80mm/ ancho 135mm / grueso 25mm
* Peso: Aproximadamente 140g
* Baterías: 2 pilas alcalinas AA
* Vida de las baterías: 20 horas de juego continuo.

Además de esto, se confirmó el desarrolló del sistema para conectar el GB Color a un celular, que mencionamos en el ejemplar anterior. Este adaptador sólo se ha anunciado para Japón y no hay planes para lanzarlo en este continente.

¿El Game Boy Advance será un digno sucesor del GB y el GB Color? Por sus especificaciones todo indica que sí.

Pues en verdad que esta es una noticia muy importante para el mercado de los videojuegos. Nintendo, el líder absoluto en esta rama por fin ha anunciado la "evolución" del clásico Game Boy y no es para menos que muchas compañías ya hayan mostrado su interés en el desarrollo para este sistema. Con todo lo que fue anunciado no es para menos. Pero lo que nos parece a nosotros todavía más sorprendente es la capacidad y la facilidad que tendrá este sistema para conectarse a la red. Esto demuestra la visión de Nintendo que tiene del entretenimiento. Más noticias y comentarios de este sistema en el próximo ejemplar.

Alianzas... la nueva forma de trabajo.

Al respecto de la noticia anterior nos queda claro que no sólo en las grandes industrias de la manufactura y la economía las alianzas sirven para crear empresas más fuertes. En los videojuegos se está también dando este fenómeno y Nintendo está creando alianzas estratégicas para enfrentar el año 2000. No sólo nos estamos refiriendo a las alianzas con compañías líderes para crear nuevos sistemas (Matsushita, IBM, ArtX...) sino también a las alianzas que a formado para crear compañías que produzcan juegos. En el E3, Nintendo dio a conocer una nueva empresa formada por gente de Nintendo y Acclaim de nombre "Retro Studios" los cuales ya están trabajando en desarrollar juegos para el Dolphin. Este mes nos enteramos de las alianzas estratégicas que han formado con Konami (Mobile 21) y con Seta (Radnet). ¿Qué efecto tendrán este tipo de alianzas en el mercado? Pues todo indica a que serán bastante benéficas para el videojugador en el futuro.

Konami y Acclaim son las compañías que han hecho de los mejores juegos para el N64 y GB. ¿Será que por eso Nintendo quiere trabajar con ellas en conjunto?

Nuevos juegos de la serie Players Choice

Esta vez la serie de juegos Players Choice se "engalana" con la aparición de cinco nuevos juegos que obtendrán los beneficios de pertenecer a esta serie (mejor precio y ser re-editados). Los juegos que ahora tienen el sello dorado de los Players Choice son: 1080° Snowboarding, Star Wars Rogue Squadron, Yoshi's Story, Banjo-Kazooie y The Legend of Zelda Ocarina of Time. Esta es una súper noticia, pues todos son excelentes juegos y favoritos aquí en la redacción de Club Nintendo y de todos hay algo qué decir: Yoshi's Story es un excelente juego para jugadores jóvenes. 1080° Snowboarding es el mejor juego de Snowboarding para cualquier sistema o plataforma y punto (no hay quien tenga la vergüenza de discutir eso). Star Wars Rogue Squadron es un clásico de los juegos de combate aéreo aunque tenga poco tiempo de haber salido a la venta. Banjo-Kazooie es un súper juego que obtuvo el premio al mérito gráfico en la pasa entrega de premios de la "Academy of Interactive Arts and Sciences" y de Zelda 64... pues todo está dicho.

Estos juegos por ningún motivo deben faltar en tu colección y es una buena fecha esta en la que Nintendo los ha unido al selecto club de los Players Choice ahora que se acercan las fiestas de Fin de año, pues asísera más seguro que obtengas no sólo uno, sino varios de estos juegos.

1080° Snowboarding, Banjo-Kazooie y The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Tres de los nuevos juegos que se incluyen en la lista de los Players Choice.

¿Miyamoto trabajando en Mario Para el Dolphin?

Bueno, en realidad si uno piensa bien en esta noticia, sonaría en algo muy lógico y que cualquiera puede especular, pues casi todos los juegos de Nintendo han sido lanzados con una nueva aventura de Mario en serie inicial de juegos.
Esto sonaría como una noticia de esas que se dan al vapor si esta información no hubiera sido publicada hace unas cuantas semanas en el Nintendo Online Magazine, una revista electrónica que se "publica" con cierta periodicidad en la página oficial de Nintendo en Japón (www.nintendo.co.jp). En esa ocasión, ellos presentaron una entrevista con la mente más brillante en el mundo de los videojuegos y en una serie de preguntas, dejó ver que ya se encontraba trabajando en un nuevo proyecto para



Miyamoto ya estará trabajando en una nueva secuela de Mario para el Doplhin. Todas sus acciones indican que es bastante probable.



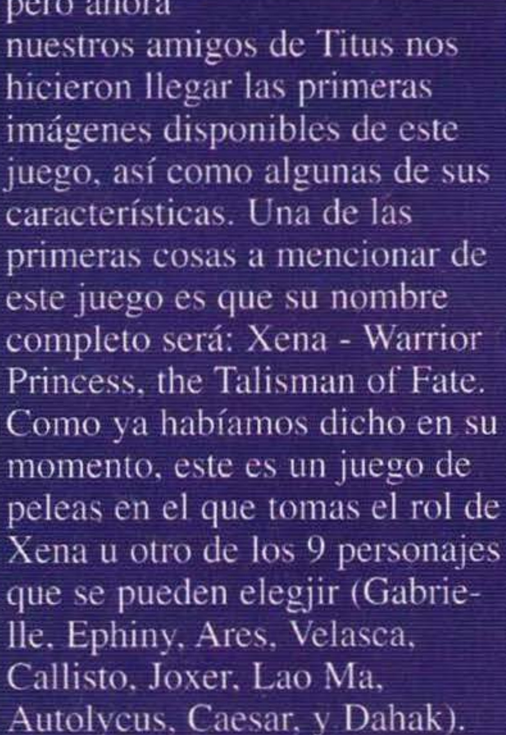
el nuevo sistema de Nintendo "Dolphin". Aunque no lo admitió abiertamente, todo indica que el juego en cuestión se trata de una nueva aventura del plomero con la gorra de la "M". Al ver la poca actividad que han tenido muchos de los equipos de desarrollo de Nintendo en los últimos meses (todo el trabajo se lo están dejando a Second parties como Hal o Rare)pensamos inmediatamente que una gran cantidad de diseñadores y programadores ya se encuentra estudiando los métodos de programación y las herramientas de este nuevo sistema. Y es que aunque aparentemente aún falta mucho tiempo para que éste salga a la venta, en estos momentos estamos a tiempo para que comiencen a programar algunos juegos si quieren estar a tiempo para dentro de un año y meses.

NOVEDADES

Cuando realizamos nuestro reporte del E3 hace algunos meses, mencionamos que Titus



se encontraba trabajando en un juego basado en la serie de TV Xena. En aquel entonces no teníamos imágenes para mostrar, pero ahora nuestros amigos de Titus nos hicieron llegar las primeras imágenes disponibles de este juego, así como algunas de sus características. Una de las primeras cosas a mencionar de este juego es que su nombre completo será: Xena - Warrior Princess, the Talisman of Fate. Como ya habíamos dicho en su momento, este es un juego de peleas en el que tomas el rol de Xena u otro de los 9 personajes que se pueden elegjir (Gabrielle, Ephiny, Ares, Velasca, Callisto, Joxer, Lao Ma, Autolycus, Caesar, y Dahak).



Cada uno de estos personajes tiene sus propias armas, movimientos especiales y hasta combos. Este juego tiene una buena cantidad de opciones, pero quizá la mejor de todas es que podrás jugar con hasta 4 personajes a la vez, ya sea que estos los controles tú y tus amigos o tú y los otros sean controlados por el CPU. Los modos de batalla al jugar así son variados, pues puedes hacer equipos de 2 contra 2, 3 contra 1 ó todos contra todos.

Como en la mayoría de juegos de pelea, en Xena - Warrior Princess los personajes tienen movimientos especiales, pero además de eso ellos tienen súper poderes que sólo pueden ser ejecutados al reunir ciertas condicionantes, pero si lo logras ejecutar, ten por seguro que restarás bastante energía a tu adversario.

La música del juego es buena. cada personaje tiene su propio escenario en 3D. Este juego presenta un concepto muy interesante, sin

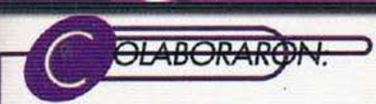


embargo habrá que esperar a que lo podamos jugar para dar nuestro veredicto oficial, sobre todo tomando en cuenta que Titus es una compañía un tanto inconstante (como te puede sacar un buen juego, como sacan cada Superman...)

Este juego estará disponible a mediados de Noviembre.



La opción para competir 4 jugadores a la vez es una de las mejores cosas de este juego.



COLABORARON:

ALEJANDRO SANCHEZ
ALONSO CEDILLO MATA
DAVID ARMANDO SALAS RAMOS
EDUARDO MARTINEZ B. " COTA "
ERNESTO A. RAMIREZ
ERNESTO A. S. BERAIN
ERNESTO ISRAEL CERVANTES A.
HECTOR SILVANO HERNANDEZ
JORGE F. TELLEZ RODRIGUEZ
JOSE ALBERTO MORA SALCIDO
JOSE L. BLANCO VILLALOBOS
JOSE LUIS NUÑEZ G.
JOSE M. DOMINGUEZ
JOSUE GUADARRAMA PEREZ
LUIS FERNANDO MARTINEZ M.
MANUEL AVILA PAREDES
MARIO A. ABARCA SOTELO
PABLO D. LOPEZ MARTINEZ
PABLO G. BALDERAS D.
SOLEDAD M. GIL CRUZ
ULISES EGUIZA
WALTER MENDEZ



CONTESTAMOS A:

ALBERTO MENDOZA GUTIERREZ
ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA
CHRISTIAN M. MORQUECHO AGUILAR
GUSTAVO ALBERTO MENDIETA
JESUS E. DE LA TORRE O.
JORGE HERNANDEZ L.
JOSE DE JESUS ARENAS S.
JOSE J. MARTINEZ HERNANDEZ
JUAN M. MARTINEZ VILLA
MARTHA I. FLORES CANO
MARTIN IGLESIAS ESCOBEDO
MIGUEL GUZMAN ZAMUDIO
MIRELES HERNANDEZ BRAULIO
OSCAR H. CERVANTES F.
RAUL I. JIMENEZ ULLOA
VICTOR PICHARDO CALDERON

GRACIAS A:

"LA AMANTE ETERNA DE LINK "
" VACT " Y " EL MUNDO "
ADOLFO MINA CHAVEZ M.
ADRIAN BECERRIL GARCIA
ADRIAN SALGADO ZAVALA
ADRIEL I. AGUILAR CASTILLO
AGUSTIN G. JAEN L . " THE VAMPIRE "
ALAIN BERTHAU CORTES
ALAM I. RODRIGUEZ HERNANDEZ
ALAN SALAZAR GOMEZ HARIN
ALBERTO ISMAEL PAZ A.
ALDO A. AVILA VEGA
ALEJANDRA REYES GONZALEZ
ALEJANDRO BERLANGA VILLAMIL
ALEJANDRO CHANTRES AGUILAR
ALEJANDRO GUTIERREZ CHAVARRIA
ALEJANDRO IGNOROSA MONTES
ALEJANDRO TAPIA
ALEXIS ARAIGA SOSA
ALFONSO PAREDES PADRON
ALFONSO RIVERA
ALFONSO VARGAS VARGAS
ALI N. ABAD MARTINEZ
ALMA A. DE LA ROCHA F.
ANA M. NUÑEZ GONZALEZ
ANGEL DE JESUS
ANGEL E. GAXIOLA VILLASEÑOR
ANGEL FERNANDEZ HERNANDEZ
ANGEL I. QUIROZ
ANGEL M. PAREDES ALDRETE
ARMANDO ZUÑIGA RUBIO
ARTURO E. GARZA
ARTURO ROMO R.
ATENA GONZALEZ MATA
AXEL A. CAYETANO ALCARAZ
BYRON J. ROBLERO M.
CARLOS A. CORONA
CARLOS A.ASCENCIO SANCHEZ
CARLOS GUZMAN A. F.
CARLOS HASSEY BAROUSSE
CARLOS M. V. D' SANTOS
CARLOS MACIAS R.
CARLOS R. HERNANDEZ SANTOS
CARLOS RODRIGO G. VERA
CLAUDIA PAMELA CHAVARRIA M.
CRISTINA AGUILAR DIAZ
CHRISTOPHER ELIU B. P.
CHRISTOPHER RAMIREZ G.
DANIEL A. CASTRO LLAMAS
DANIEL EDUARDO DE LA GARZA
DANIEL F. LOPEZ ACOSTA
DANIEL HERNANDEZ PEREZ
DANIEL OCHOA VALDES
DANTE VARGAS PEREA
DAVID A. ELIZALDE RIOS
DAVID A. LOPEZ GUERRERO
DAVID ASH MARTINEZ
DAVID RIVERA NAVARRO
E.WILMER LUJAN PAREDES
EDGAR A. GARCIA G.
EDGAR GUADALUPE ZUÑIGA
EDGAR VILLAREAL ESTENS
EDUARDO PIMENTEL IBARRA
EDUARDO VAZQUEZ ARRILLAGA
EDWIN JIMENEZ H.
EFRAIN CORRAL GARCIA
EFRAIN LUGO TALAMANTES
EL JOS
ELEAZAR MUÑOZ PLATON
ELI PEREZ G.
ENRIQUE GOMEZ SANTIBAÑEZ
ENRIQUE TREVIÑO LOPEZ
ERICK JEHZEL IBARRA P.
ERNESTO A. RAMIREZ DE LA PEÑA
ERNESTO CERNA L.
ERNESTO HERNANDEZ NUÑEZ
ERNESTO ROSSHANDLER VEGA
ESTEBAN ADOLFO O.
ESTEBAN MARTINEZ MEJIA
ETIENNE LOCKE IBARRA
F. G . F. d' C.
FELIX ALBERTO OSORIO G.
FERNANDO DANTE FRANCO
FERNANDO JR. DE SANTIAGO
FIDEL CALZADA ARIAS
FRANCISCO J. DURAN JIMENEZ
FRANCISCO J. ESPARZA GONZALEZ
FRANCISCO J. RODRIGUEZ Z.
FRANCISCO LOERA M.
FRANCISCO LUGO SILVA
FRANCISCO MUÑIZ AGUAYO
FRANCISCO NEGRETE MORALES
GABRIEL TORRES
GABRIELA A. ZUMAYA FLORES
GABRIELA RAMIREZ MEZA
GERARDO ESCANDON
GERMINAL ROSELL ZALDIVAR
GILBERTO TEUTLI ELIZONDO
GINA Y ALDO MARTINEZ T.
GIORGIO REBO.
GUASMA BELMONT
GUILLERMO GARCIA MALO C.
GUILLERMO LERMA LICEAGA
GUSTAVO GONZALEZ ARISTA
HANZEL G. MALLEN PADRON
HECTOR A. MEJIA PACHECO
HECTOR ALBERTO CASADOS G.
HECTOR LEOPOLDO PEREZ G.
HECTOR S. FLORES BAUTISTA
HECTOR VAZQUEZ FLORES
HUSSEIN " EL HAPPOSAI " MARQUEZ
IGNACIO DE LA ROCHA F.
ISAURA P. PATENA MARTINEZ
ISMAEL Y SAUL GOMEZ L. " POL" Y LUSHAR "
IVAN ALMAQUIO RUIZ G.
IVAN ALONSO GUEVARA H.
IVAN ALVARADO DIAZ
IVAN CALDERON DIAZ
IVAN GOMEZ VARGAS
IVAN O. ALONSO C.
IVAN RODOLFO C. ELIZALDE
JAAZIEL PEREZ HERNANDEZ
JAIME A. GARCIA LEYVA
JAIME A. ROSAS RAMIREZ
JANIO MELO TORRES
JAVIER A. SALAZAR MUNGUIA
JAVIER CAMPOS ROJAS
JAVIER I. NOGUEZ LOZADA
JAVIER P. C.
JAZIEL PEREZ HERNANDEZ
JERRY MAN
JESUS A. GUERRERO NEVAREZ
JESUS A. JIMENEZ MEMIJE
JESUS A. MEDINA B.
JESUS ALEJANDRO GUERRA H.
JESUS ANTONIO PERALTA M.
JESUS DANIEL
JESUS G. GARCIA GARCIA
JESUS LOZANO LANDEROS
JIMMY J. CEBALLOS CRUZ
JOSE D. SANCHEZ SIERRA
JOAQUIN CORONA
JOEL TELLEZ MEJIA
JORGE ALEXIS A. DEL REAL
JORGE JOSUE TORRES
JORGE LUIS NEVAREZ S.
JOSAFAT MORA R.
JOSE A. GARCIA AGUILAR
JOSE A. LOPEZ LOPEZ
JOSE E. MARTINEZ LOPEZ
JOSE E. PESCADOR OTERO
JOSE FERNANDO DE IZQUIERDO
JOSE HOMERO RAMIREZ
JOSE JESUS C. B.
JOSE LUIS TINAJERO
JOSE ROLANDO SOLANO G.
JOSE V. OSUNA CASTRO
JUAN AMADOR GOMEZ
JUAN CARLOS CASTILLO C.
JUAN CARLOS RODRIGUEZ E.
JUAN L. ARAGON TREJO
JUAN M.
JUAN MARIO
JUAN NIÑO CHAVEZ
JUAN P. CANCINO OSORIO
JUAN P. CORTINA TORRES
JULIO JUAREZ MARTINEZ
KAREN C. SUJO CONTLA
L. DANIEL PICOS SALAS
LEONARDO CORRO URIBE
LUIS A. BENITEZ ARIAS
LUIS A. GODINEZ MONTAÑO
LUIS A. HERNANDEZ VITAL
LUIS A. OLIVIER ROJAS
LUIS BEDOLLA
LUIS G. RIVAS R.
LUIS I. PEREZ CANO
MANUEL EFREN RANDON MAYA
MANUEL I. MONTOYA AGUIRRE
MANUEL MEDINA RUELAS
MARCO A. ZULOAGA RODRIGUEZ
MARCO ANTONIO ALVARADO C.
MARCO E. GALVEZ CONDE
MARCOS G. VILLEGAS
MARCOS GARCIA VILLEGAS
MARCOS PALAFOX LAMAS
MARIANO TELLO NOCETTI
MARIO A. ACEVEDO C. " MAYITO "
MARTIN S. ROQUE FAUSTO
MAURICIO GONZALEZ BALBUENA
MICHEL A. MILLANES MORA
MIGUEL A. ALVAREZ BARBOSA
MIGUEL A. CANDIA DE LA GARZA
MIGUEL A. IBARRA GARCIA
MIGUEL A. MILLANES MORA
MIGUEL A. SANTOYO
MIGUEL ANGEL MARTINEZ S.
MIGUEL ANGEL PERDOMO
MIGUEL F. MANRIQUEZ FERNANDEZ
MIZRAIM R. TORRES RIOS
MONICA M. A. SOLIS
MONTSERRAT MATA BAYER
NEPFTALI
NESTOR HERNANDEZ R.
NICOLAS REYES PALACIOS
OLLIN VILLALON VILLAREAL
OMAR A. HERNANDEZ CRUZ
OMAR D. VALENCIA MERCADO
OMAR DIAZ S. RUIZ
OSCAR ALBERTO CESEÑA R.
OSCAR ANDLES CASTELAN Q.
OSCAR HERNANDEZ CASTILLO
OSCAR OMAR CASTELLANOS
OSCAR SALAZAR REYES
PABLO C.
PABLO CORRAL SOTO
PATRICIA ACEVES A.
RAINIER J. HERNANDEZ ARTEAGA
RAMEL A. GARCIA GUERRA
RAUL A. SEPULVEDA GONZALEZ
RAUL ALEXIS DE LA COLINA
RAUL ROMERO RIVERA
RAUL SEPULVEDA GONZALEZ
RAUL T. JIMENEZ BUSTAMANTE
RAUL TIJERINA G.
RAYMUNDO GONZALEZ BALDERAS
RAYMUNDO MARTINEZ R.
RENE ALONSO ORTIZ N.
RENE DANIEL R.
REYNALDO FRANCO ESTRADA
RICARDO E. FUENTES HERNANDEZ
RICARDO QUINTERO CARDENAS
ROBBY CHAPA CEBALLOS
ROBERTO CARLOS
RODRIGO MONTELONGO OCHOA
RODRIGO VENTURA B.
ROGELIO A. SALAZAR S.
ROJAS B. LUIS E.
RUBEN DOMINGUEZ RAMIREZ
SERGIO A. MOLINA VEGA
SERGIO VILLAGOMEZ TORRES
SON GOKOU
THANYA MICHEL VALENCIA
TOMAS JOVANI NEVAREZ M.
ULISES CASTILLO ZUÑIGA
URIEL ARANDA OLASCUAGA
VIANEY MALDONADO
VICTOR M. CASTAN
VICTOR RAMOS LICONA
VIKTOR WOLFGANG (RYU HOSHI)
WENCESLAO PEREZ CH.
YOANA ANGELICA
ZAC



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:

ALBA REYES ESTRADA
FRANK EDER RAMIREZ CAMPOS
GONZALO YARIM MORA M.
JAIR J. ARCE REYES
JOSE J. GOMEZ CASTRO
JUAN C. ARAMBURO RAMIREZ
LUIS A. TAPIA NUÑEZ
MARCO A. MUÑIZ MUJICA
OSCAR ZAVALA ESTRADA
ROBERTO CARLOS GUERRERO L.
ROBERTO ORTEGA HERNANDEZ
SERGIO A. VILLAGOMEZ HERNANDEZ
SERGIO O. FRIAS VAZQUEZ

ÚLTIMA PÁGINA

Arte en Sobres

Pues ya estamos en Octubre y nada más faltan dos meses para que se termine 1999 y para comenzar el tan ansiado año 2000... pero todavía no se termina, así que aún estamos preparando muchas sorpresas para el próximo mes e independientemente de las ediciones normales de Club Nin, por ahí estamos preparando el también ansiado número especial '99. Seguramente muchos ya saben de qué se trata, pero si alguien por ahí no sospecha nada, checa el arte en sobres que te presentamos, tal vez te des una idea...



Ganador de este mes
¡Atrápalos a todos! ¡Pokémon!
Y tú... ¿ya tienes los 150?
Mario Alberto Robles Ventura
Toluca, México



Mención Honorífica
El pokétrainer... ¿Pokégus?
"Mi pokébola... nunca salgo sin ella."
Norman Domínguez Sotelo
Mexicali, B.C.



Mención Honorífica
Pikachu, el pokémon más carismático... y multifacético.
Edith Chacón
Chihuahua, Chih.

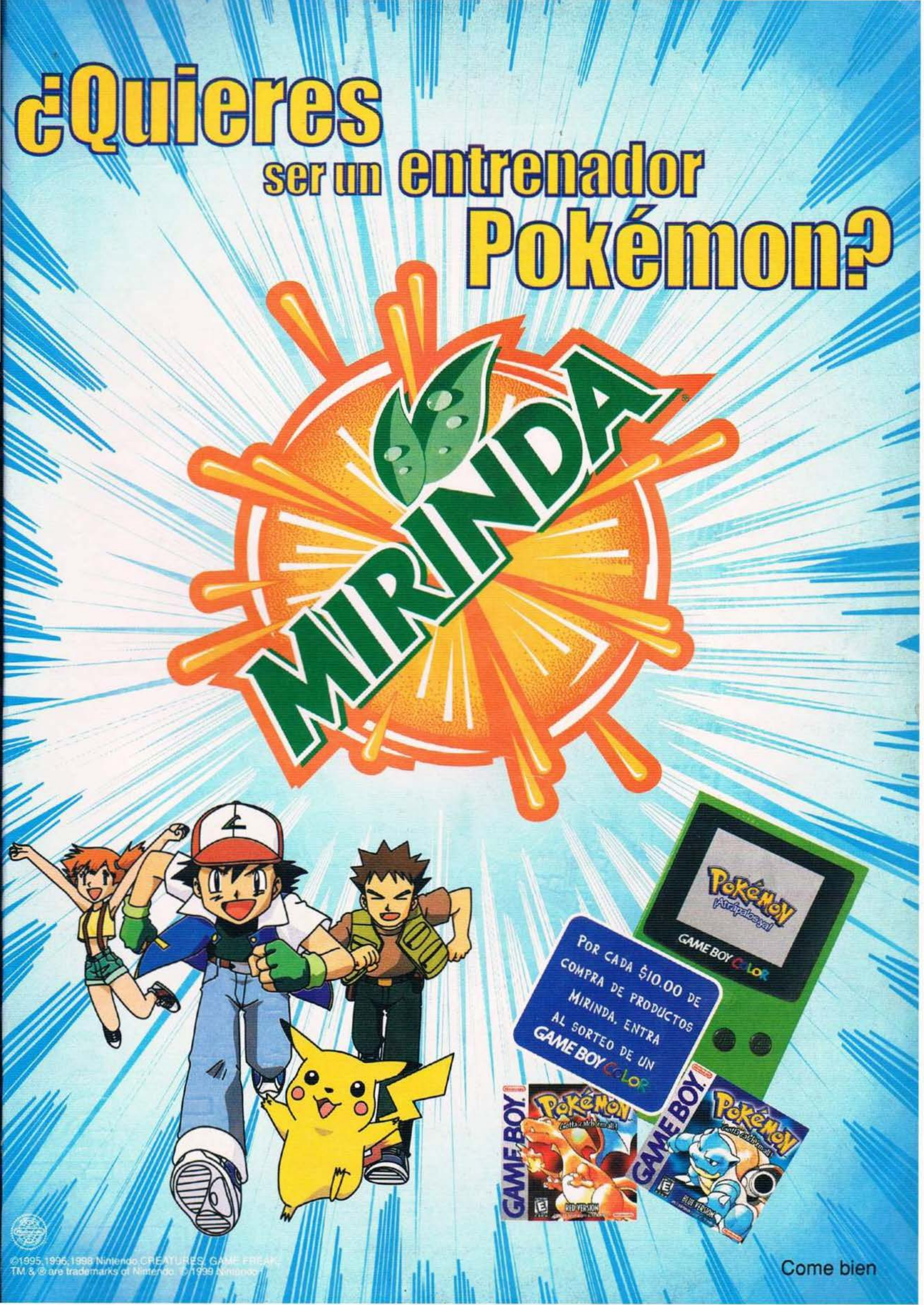
Los Grandes de... Japón

(Fuente: the 64 Dream)

1) Yuu Gi Ou Duel Monsters II Ankai Kettouki (Konami / GB)	6) Nintendo All Star! Dairantou Smash Brothers (Nintendo / N64)
2) Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber (Nintendo / N64)	7) Star Wars Episode I Racer (Nintendo / N64)
3) Mario Golf 64 (Nintendo / N64)	8) Pokémon Stadium 2 (Nintendo / N64)
4) Medarotto 2 (Imagineer / GB)	9) Pokémon Pinball (Nintendo / GB)
5) Jikkyou J Leage 1999 Perfect Striker 2 (Nintendo / N64)	10) Kawa no nushi tsuri 4 (Pack In Soft / GB)

Reset

Bueno, pues ¿qué te pareció la información del Space World? En aquel evento hubo cosas bastante buenas, como te pudiste dar cuenta, sin embargo ahí no se mostraron todas las sorpresas ya que, como seguro leíste en la sección de extra, la noticia del nuevo Game Boy Advance generó nuevas especulaciones acerca de Nintendo y sus plataformas. Pero bueno, como quiera que sea, nosotros te mantendremos informado de todo esto, y para seguir con nuestra labor tan exhaustiva, el próximo mes te tendremos muchas cosas interesantes y análisis de títulos como el sangriento Shadowman de Acclaim, el esperadísimo por los amantes de RPG (y por Spot), Hybrid Heaven de Konami o el rudísimo WWF Attitude, también de Acclaim. Por supuesto, también vienen las secciones "de cajón"... ya sabes, Doctor Mario, Mariados, S.O.S., la sección Sí y No... ah, ¿verdad? ¡caíste! En fin, nos leemos el próximo mes. ^_^


¿Quieres ser un entrenador Pokémon?
MIRINDA
POKéMON
¡Atrápalos ya!
GAME BOY COLOR
POR CADA $10.00 DE COMPRA DE PRODUCTOS MIRINDA, ENTRA AL SORTEO DE UN GAME BOY COLOR
GAME BOY
POKéMON
Gotta catch 'em all!
RED VERSION
GAME BOY
POKéMON
Gotta catch 'em all!
BLUE VERSION
©1995,1996,1998 Nintendo CREATURES, GAME FREAK.
TM & ® are trademarks of Nintendo. ©1999 Nintendo
Come bien


ALIMENTATE BIEN
FRUTSI
Naranja
FRUTSI
Siempre pasa algo padrísimo con Frutsi.